POCKET GAMER

电子天下·掌机迷

零售价5.80元

2007年13期 Vol.83



超级推荐

PSP绝对热门

NDS的生活应援

FF双周刊

完璧攻略

赛尔达传说 幻影沙漏

彩虹六号 拉斯维加斯

股票商人瞬

神奇四侠·银影侠的威胁

富有街DS

变形金刚

黑猫的协奏曲

赛尔达系列回顾

在回忆中觉醒

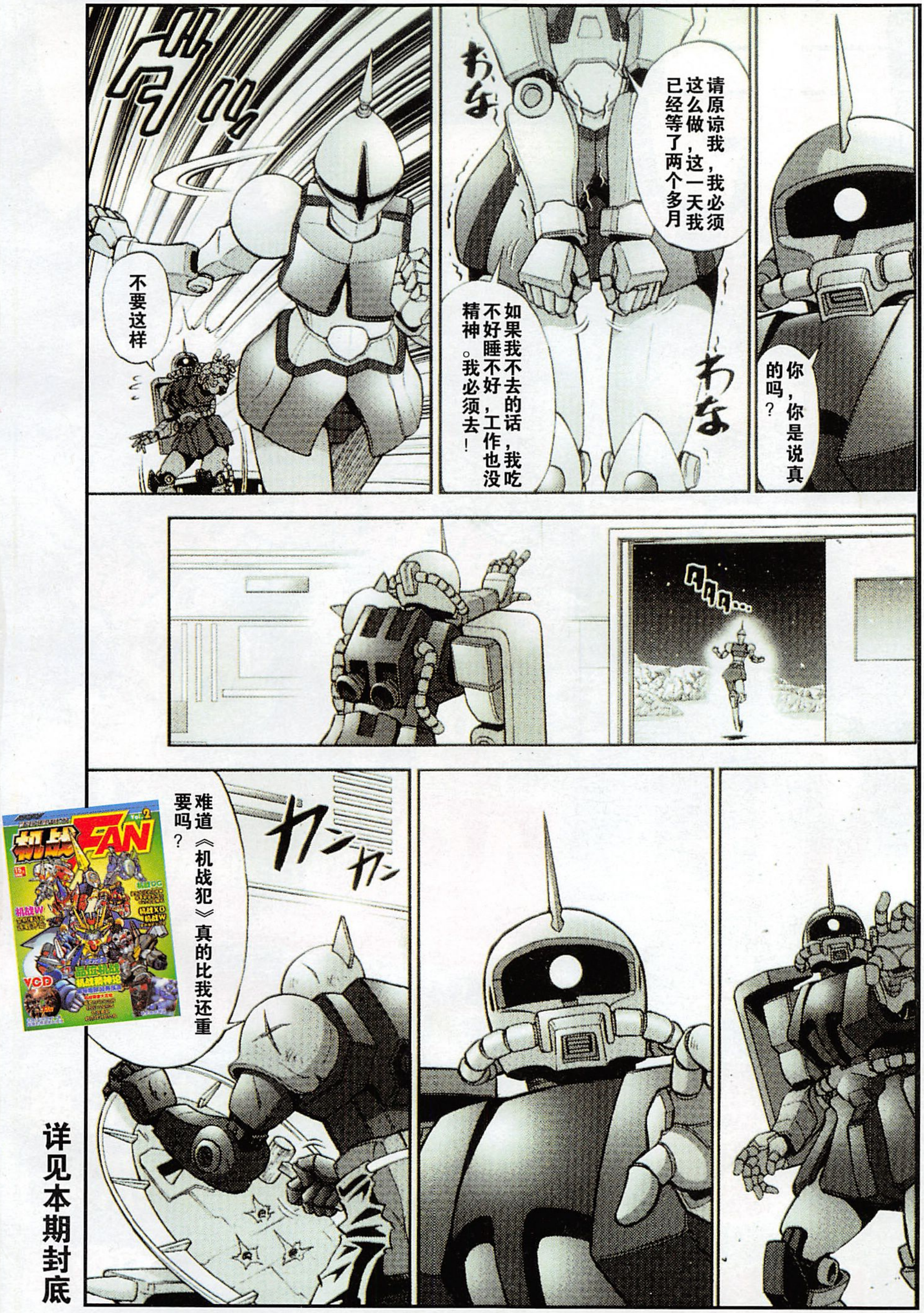
ISSN 1672-8866

13>

9 771672 886049


口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
口袋
迷你玩具典藏
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
口袋迷
PokémonFan
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱　邮编：100011　电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资

《机战犯》第二辑即将出击

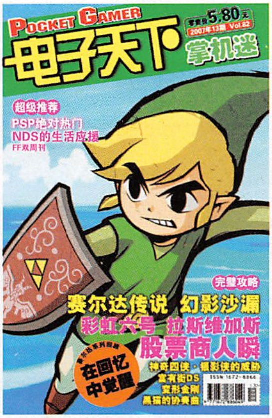


详见本期封底



第二版
第一版上市一抢而空
第二版紧急追加
史上最全
493只宠物完全资料收录
576页
超厚大容量奉献！够足够量！
口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴
超值附送
口袋妖怪 钻石珍珠 原声音乐集
493只 口袋妖怪
资料全面更新　数据完全收集
绝对权威资料大百科！
超完成度图鉴！
海量内容 576页！
随书附送
钻石珍珠原声音乐集
超值定价
29.80元
邮购免邮资
全体口袋迷必备的宝典
最后的抢购机会，抓紧！
上市热卖中
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011 邮购请注明“口袋图鉴”　邮资免取
口袋迷 POKEMON FAN
荣誉出品


7月1日
震撼上市
PSP
游戏盛典
Vol.02
4DVD
实在超值价
19.80
元
CALL OF DUTY
ROADS TO VICTORY
DRAGON BALL Z
SHIN BUDOKAI
ANOTHER ROAD
디제이맥스포터블 2
ACTIVISION
HEATSEEKER
TEKKEN
BLEACH
KILLZONE
LIBERATION
TMNT
暑期你必玩的
45款PSP游戏
二度冲击
25款最新PSP游戏彻底收录
20款经典大作热情奉献
更多精彩PSP用程序软件完全释放
超值定价
19.80
元
4张DVD + 48页豪华别册



■封面主题 赛尔达传说■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、庄凌艳
编辑：暗凌、岚枫、翔武、菜团、猴子
美术编辑：刘振伟、徐申
特约记者：张傲、严俊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.83 2007/13

火热推鉴

PSP绝对热门 ······ 006
NDS的生活应援 ······ 048

攻略战队

股票商人 瞬 ······ 076
赛尔达传说 幻影沙漏 ······ 084
彩虹6号 维加斯 ······ 104
神奇四侠2 银影侠的崛起 ······ 114
变形金刚 ······ 118
富豪街DS DQ&马里奥 ······ 122
黑猫的协奏曲 ······ 130
星神 研究补完 ······ 136

特别策划

《赛尔达传说》系列历代记 ······ 038

软硬兵团

电玩驱动站 ······ 052
PG评测团 ······ 054
——经典再续 G6 DS Real评测
M3专栏 ······ 060
SC专栏 ······ 061
EZ专栏 ······ 062
AK专栏 ······ 063

目录

新闻中心

新闻中心……010
PG视点……014
日本掌机半月销量榜……015
窗外专栏……016
严俊专栏……017
游戏品质……030
游戏品味……033

新作报道

太鼓达人DS……018
口袋妖怪不可思议的迷宫2……020
捉猴！群猴大作战……026
海贼王 GEAR SPIRIT……028

游戏单间

狩人营地……034
口袋基地……064
青青牧场……069
FF双周刊……072

PG吧

掌上动漫坛……142
PG BAR……146
PG总动员……150
问答无双……154
游戏发售表……158

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现,则根据相关法律追究相关人员责任。

■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问,对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询,敬请谅解。

■ 凡发现本刊质量问题,请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：
1、精通日文（日语一级优先）
2、了解游戏文化及历史
3、有创意，擅长专题策划
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜
6、有工作经验者优先
请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

PSP Highlight 绝对热点



■文责/岚枫、莱团





PSP破解再掀浪潮，全版本降级开始。

高版本的PSP降级一直都是玩家最头痛的问题，如今所买到的PSP都是低版本，经过硬降或者是软件而得来的，SONY也不断地推出带有新版本的PSP主机，多种漂亮的颜色外壳让喜欢追求流行色的玩家们只能望洋兴叹。而今天网络上终于出现了让人振奋的好消息，那就是PSP全版本降级。没错！包括3.50在内的所有版本都可以进行降级工作，下面就为大家简单地介绍一下降级的整个过程。

降级存在风险，请在操作时小心。

1、降级程序支持TA-079~TA-006之间的主板，同时没有限定区域的版本。

2、降级程序适用于系统版本为3.50的PSP，如果你的主机不是此版本，那么请自行升级到3.50。

3、电池的电量要求在75%以上，为了更加保险请插上AC电源，如果在升级过程中断电，那么会发生严重的后果。

4、请在降级之前恢复出厂设置，并将系统语言选择为英文。

——降级过程——

1、下载傻瓜包后，将PSP文件拷贝到记忆棒根目录下覆盖即可。

2、放入音乐方块后在PSP上运行此光盘。

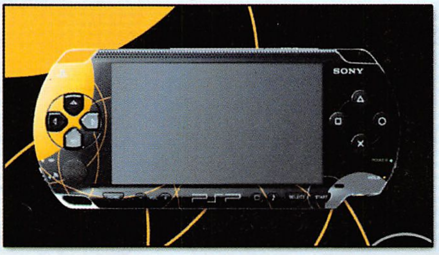
3、按X开始游戏后，一会会出现蓝屏，结束后会自动跳回到系统界面。

4、此时系统版本会显示为3.50 HEN 此时就证明加载成功，之后运行PSP updatever X.72 如果你的主板是TA-082或者TA-086那么程序会自动要求对主板进行补丁，按X键补丁后再进行下一步。

5、屏幕上一会就会出现免责任声明，随后就可以按X键进行降级。

6、降级完成后会出现Process finishedPress X to restart the PSP，此时请按X键重启你的PSP。

7、重启后在系统菜单下选择查看PSP版本后你就会看见你地PSP已经成功的降到1.50版本，如果在选择查看PSP版本时出现蓝屏，那么不用担心按O键修复即可。



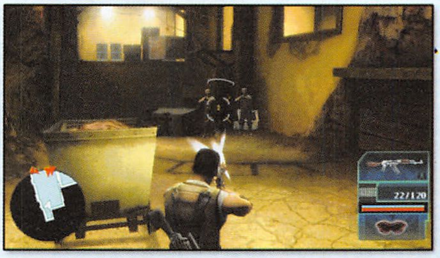
如今3.50以下的PSP已经全部都可以降到1.50系统，但是如今所遇到的问题就是由于此降级软件的出现从而导致《音乐方块》UMD价格的大幅度上涨，有些店铺已经将此游戏价格升到天价，所以大部分玩家要想降级那么还是需要去JS那里花一些钱让他们帮你进行降级工作。

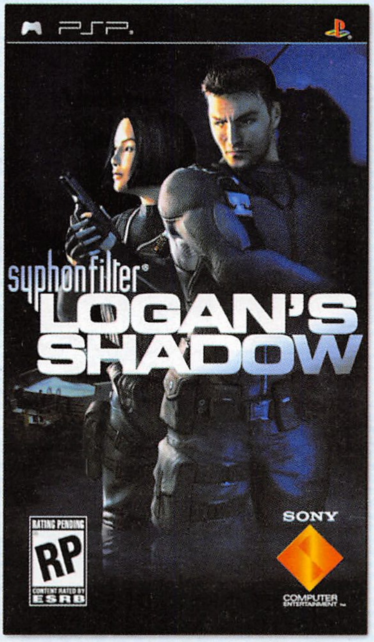
不过索尼在近期又发布了最新的固件升级程序，3.51，也许这个固件的升级就是针对3.50的降级而准备的，3.51主要就修复了3.50的内部BUG，不过即使这样这款降级程序的出现也算是了了众多玩家的一个心愿了。

ACT 动作游戏	游戏名	虹吸战士 洛根之影
	厂 商	SCEA
	发售日及其它资料	●发售日未定 ●人数未定 ●价格未定●载体UMD

老英雄的再次归来！罪恶根除

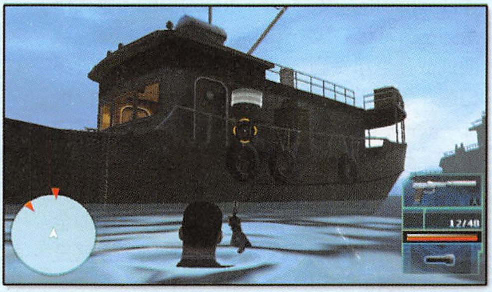
《虹吸战士》是sony公司一款经典的第三人称射击游戏，它诞生于1999年。游戏融合了解谜与动作要素，电影剧情的穿插使得这系列作品在PS主机上人气极高，然而在PSP上SONY旗下美国小组在不损失系统精华的情况下制作了PSP版本的《虹吸战士——黑镜》，黑镜是一款完全原创的作品，游戏用全新的引擎讲述了老牌主角Gabe的全新冒险故事。





这次的故事发生在初代之后！

初代完结之后相隔一年的时间SCEA又放出了《虹吸战士》的最新作品《洛根之影》的消息,主角仍然是我们的英雄Gabe,而故事也发生在前作《黑镜》不久,为了让PSP版本的虹吸战士更加出色,SCEA特地邀请了美国著名畅销小说家Greg Rucka(代表作为《Atticus Kodiak》)特地为其创作剧本,而音乐部分则是由著名电影《斯巴达300勇士》的Azam Ali制作。在进行DEMO试玩版的过程中,我们可以听到几乎与场面配合完美的音乐。







开始让您体验到回归的感动

剧情围绕着一种被恐怖分子纷纷抢夺的顶级机密武器，主角Gabe Logan将再次肩负粉碎敌人恐怖计划的重任，同时寻找失踪的助手Lian Xing。在游戏一开始，Lian Xing前往印度洋地区度假，而Gabe接到政府高层的最新任务。在CG中一个臭名昭著的恐怖分子组织袭击了美国海军的补给船，Gabe的第一个任务就是前往此船消灭恐怖分子并保住船上的物品。在行动过程中,Gabe收到了Theresa发来的无线电信息：Lian失踪了!随后政府竟宣布Lina是为某国外政权卖命的双重间谍，为了查明事实真相，Gabe开始独自行动。由于本作存在一个探索海底沉船的关卡，因此海底行动也将成为本作的重要新增内容。

十年前经典作品

GRANDIA



少年再次踏上实现梦想的旅程

十年前的一款游戏影响深远，因为它不仅肩负着在日本市场拯救SS命运的重任，更是以当年业界的巨头，依靠以FF系列为首的多款名作系列左右游戏主机大战的原SQUARE为目标，意图挑战在当年受到玩家与媒体一致褒赞的最终幻想7（FF7）。因为历史意义的特殊，所以这样一款名不见经传、出自GAME ART之手的原创系列，受到了业界的广泛关注。与当年已经驾轻熟路的原SQUARE相比，GAME ART年轻而又富有创造力的游戏设计者们，倾注了自己的全部热情与汗水完成了这款作品，它的名字就是今天我们这里要说的——《格兰蒂亚》。

如今的掌机玩家也许对这个系列并不熟悉，系列的最近几部作品无论是销量还是人气都可以说是每况愈下。就在人们逐渐对这个系列开始产生淡漠时，一个振奋人心的消息突然在网络上出现，经过了4年漫长时间才完成的《格兰蒂亚》汉化补丁终于被汉化小组放了出来。以小狮为首的国内汉化人员，用自己的不懈的精神和庞大而又无私的劳动，为所有喜欢《格兰蒂亚》，尤其是1代的玩家献上一份厚礼。更让人心动的是，在PC模拟器上运行的汉化补丁放出不久，对应PSP上PS模拟器的汉化插件就已经出现。也就是说，玩家可以在手掌中享受到这款10年前的经典作品带来的感动了。

グランディア（GRANDIA）

制作公司：GAME ARTS

类型：RPG

初版日期：1997年12月18日（SegaSaturn）

1999年6月24日PS日版移植版发售，本补丁基于此版本制作；力求原汁原味。

一、前面的话

（浊路飞尘：）水平有限，距离达与雅的标准或有距离，然而严格忠于原文，是翻译过程中自始至终坚持的原则；接触过英文版的玩家或许会感受到差异较大，是因为英文版脱离日版的部分实在很多。



完全汉化版登陆掌机！！



日文中用以表达情境／情绪／气氛的拟声词丰富而细致，甚至微妙，部分不易用中文完美呈现；如“ぇ へぇ”或表示轻微的疑问，或表示感叹或认同，出现位置较多；剧情中不得已简单音译，特此说明。引用游戏里的一句话总结汉化感受：完成了属于自己的一项使命。

（Agemo：）这项目拖得太久以至于都快被忘记了，直到去年听说有一个人重新翻译了60多万文字，才重新收拾解决以前剩余的技术问题，现在补丁发布终于了却一件陈年心事，这得感谢浊路飞尘。目前补丁有不支持PS/PSP的技术缺陷，如果某天技术进步还会继续完善这个补丁。（编者按：目前PSP上依靠插件可以完美运行。）



（小狮：）提出格兰蒂亚1的汉化立项已经是4年前了，中途的波折也不再多说，这是一个可以写得很长的故事。很多当初期待的玩家都以为这个项目夭折了，对小狮这个人很失望，对此我确实非常抱歉，但是我从来没有放弃过。游戏文本接手的翻译员过了一批又一批，直到我认识了浊路飞尘，我相信他，把整个翻译和润色的任务都拜托给了他，因为我从来没有见到第2个可以为格兰蒂亚这个游戏奉献出这么多的人，看到他的努力成果，我自愧不如。果然汉化不是头脑一热就可以去做的事，也不是只要日语水平好就可以去做的事，更不是为了提高自己的名声而去做的事。责任心，这东西每个人都会说，每个人都以为自己有，但只有通过具体去做一件需要责任心的事情，你才会真正明白自己到底有没有这个东西。苦尽之后就是甘来，格兰蒂亚中文版终于推出了，虽然里面已不包含多少我的汗水，但这已经不重要了。我的愿望不是自己要干多大的事，而只是希望一个好游戏，可以被更多的中国玩家更深一层地了解。

二、补丁介绍

汉化内容：全部剧情对话＋部分游戏系统60万余字。

补丁仅对应日版，不对应美版。

支持模拟器和PSP，暂不支持PS、PS2。因为使用了BIOS字库，所以不支持PS/PS2，勿试。

动画部分没有汉化，补丁包中有动画的全译文。游戏系统中有部分文字没有汉化，但不影响游戏。

流程攻略、解说、bug报告 见格兰蒂亚论坛 http://bbs.9d9d.com/forum-27-1.html



新闻报道中心



新PSP盛传开发中 SCE公开澄清谣言

最近几周关于PSP后续机种的谣言在欧美的网络上被迅速散布。有人说Sony正在开发一种机能提升的新版PSP，该机种的内存扩张，屏幕也有所改善。但是SCE 英国分部在6月13日宣称，这些传闻都是没有根据的谣言。

SCE的PSP市场部经理John Koller说，他要就最近流传的一些事情进行澄清。他在PlayStation官方博客上写道：“玩家们对这个游戏平台的关注程度使我感到惊喜。但是很遗憾，朋友们，这些关于PSP的传闻只是谣传和炒作而已。”

Koller同时指出，与Sony合并的手机厂商Erricson现在确实在制作一款带有PSP功能的手机。但是他又说：“我们目前并没有打算生产不带有电话功能的新型PSP主机的意愿。”

关于PSP后续机种的谣言是由Sony UK的老板在今年早些时候承认“SCE准备开发更加轻便的PSP”而引发的。所以这些传闻其实也并非空穴来风。DS在去年推出改进版的DS Lite之后获得了极大的人气，DS的销量在后来一路攀升，不但在日本占据了游戏机市场的大部分，而且在欧美也蚕食了不少SCE的地盘。SONY方面对此坐视不管是不可能的，关心PSP的玩家们也因此开始猜测会不会有新的PSP机器出现，这才有了现在的谣言。SCE此次辟谣的背后有着什么计划，现在还没人清楚。也许我们会在今年的新E3展会上得到更多确切的消息。

游戏上瘾是否精神疾病？美国医学界就此展开争论



在6月23—24日举行的美国医学协会（American Medical Association）年会上，医学界关于成瘾性病例的专门研究者否认了“电子游戏的上瘾性高于酗酒和赌博”的说法。他们认为，对于电子游戏的依赖不能被划分到“精神疾病”的范畴之内。相比之下，其他一些导致上瘾的行为已经被认定为损害精神健康。

“并没有证据表明电子游戏有类似于酒精一样，能够导致一系列复杂的生理病态的反应和滥用之后的不良行为，我们也不必把它作为一个成瘾性危害的话题来研究。”以上评论来自美国上瘾性疾病研究学会ASAM（American Society of Addiction Medicine）的Stuart Gitlow博士。

关于游戏上瘾的争论是在ASAM内部展开的。一部分专家认为游戏上瘾的例子应该加入美国精神疾病诊断与统计的手册中，该手册用来诊断病人的精神状态。他们认为电子游戏对于人的精神影响可以和其他上瘾性疾病相提并论。经过讨论，医生们认为正常的游戏行为是无害的。对于一些沉迷于游戏的玩家，他们的正常生活有一部分会受到影响，如工作，饮食，洗浴和休息。

美国医学协会将对针对这个话题进行研究，并且在之后的一周进行投票表决。

新E3大会7月开展在即 各厂商游戏名单开始公布

去年的E3大展曾经一度被认为是最后一次展出，当时许多媒体对其表示十分遗憾。然而就在今年，重新策划之后的“Big E3”又回来了。2007年的Electronic Entertainment Expo将于7月11-13日召开，目前参加展出的厂商已经公布了一部分名单。现在有许多知名公司还没有公布有什么作品要展出。而目前已经公布的游戏还是以PC和跨平台的游戏为主。而DS游戏依旧占据了相当多的一部分。SCE今年的PS3走势不利，所以对PSP的投入也增加了不少。

下面是关于掌机的游戏内容：

厂商	游戏	机种
Atari	Godzilla Unleashed	DS, PSP, Wii
Capcom Entertainment	Harvey Birdman：Attorney at Law	PS2, PSP
	Mega Man Star Force：Dragon	DS
	Mega Man ZX Advent	DS
	Monster Hunter Freedom 2	PSP
	Phoenix Wright：Ace Attorney Trials and Tribulations	DS
Crave Entertainment	Brunswick Pro Bowling	PS2, PSP, Wii
	Napoleon Dynamite	DS, PSP
D3 Publisher	Ben 10：Protector of Earth	DS, PS2, PSP, Wii
	Naruto：Path of the Ninja	DS
Disney Interactive Studios	High School Musical：Makin' the Cut	DS
Electronic Arts	Madden NFL 08	Cube, DS, PC, PS2, PS3, PSP Wii, Xbox, X360
	Need for Speed ProStreet	DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360
Gamecock	Dementium：The Ward	DS
	Insecticide	DS, PC
LucasArts	LEGO Star Wars：The Complete Saga	DS, PS3, Wii, X360
	Star Wars：The Force Unleashed	DS, PS2, PS3, PSP, X360
Majesco Entertainment	Fish Tycoon	DS
	Holly Hobbie & Friends	DS
	Turn it Around	DS
	The Wild West	DS
Natsume	Harvest Moon 2	DS
	Harvest Moon：Boy and Girl	PSP
	Math Play	DS
	Rune Factory：A Fantasy Harvest Moon	DS
Sierra Entertainment	Geometry Wars：Galaxies	DS, Wii
	SWAT：Target Liberty	PSP
Sony Computer Entertainment	God of War：Chains of Olympus	PSP
	Jeanne d'Arc	PSP
	SOCOM：U.S. Navy SEALs Tactical Strike	PSP
	Syphon Filter：Logan's Shadow	PSP
Warner Bros. Interactive	FlatOut Ultimate Carnage	PC, PSP, X360
	Looney Tunes：Duck Amuck	DS



6月23—24日，“第26回次世代World Hobby Fair”在千叶的幕张会场召开，参观者免费入场。这个展会是以玩具为主题的活动，但是近年来随着以DS为代表的掌机游戏占领了玩具市场的一大部分，所以以电玩为主题的展出逐渐多了起来。在这次展会中出展的游戏机包括DS、Wii、PSP、PS3等机种，另外还有一些专门的玩具和街机也有出现。







上一次只展出Wii的**任天堂**，这次增加了许多DS的游戏和周边。其中最显眼的就是在23日当天发售的DS版《赛尔达传说 幻影沙漏》的试玩和贩卖活动。此外提供试玩的还有《大金刚赛车》。除了新作游戏之外，DS还公布了新的游戏周边“Slide Controller”。这个体感操作装置插在GBA卡带的插槽里，利用安装在机器底部的红外线感应仪器，平行移动机器本体进行操作。它的操作原理和光电鼠标其实有许多相似的地方，对应的游戏目前有《滑行大冒险 磁力小子》（スライドアドベンチャー マグキッド），8月2日发售，价格5800日元。





SCE在去年的展览会上就以PS3作为头阵吸引观众眼光，今年随着PS3在市场上的反映归于平淡，相对比较火的PSP又成为新的关注目标。本次展会上SCE的主打阵容是PSP版新作《捉猴大作战》和《拉切特与克拉克5》，展台中有《捉猴》里猴子的巨大模型作为招牌。另外PS3版的《我的暑假 北国篇》和《大众高尔夫5》的试玩也吸引了不少人。





BANDAI NAMCO的杀手锏当然是玩家期待值超高的《太鼓之达人DS》了。由于DS版《太鼓之达人》采用了用2根触笔（鼓棒）点击下屏幕的操作方

式，与街机版操作的相似程度很高，所以前来试玩的人络绎不绝。另外DS版游戏《训龙师 声之魂》（ドラゴンテイマー サウンドスピリッ）也提供了试玩，玩家使用沙锤和铃铛操纵龙的行动。同时展出的还有《磁幽灵猎人》和《鸡蛋仔Tamagochi》的DS版。





SEGA继《甲虫王者》之后推出了《时尚魔女》、《恐龙王者》等卡片游戏，这次又展出了最新作《Marine☆Marine 箱河豚与珊瑚礁的朋友们》（マリン☆マリン ミナミハコフグと珊瑚礁の仲间达）。玩家操纵在珊瑚礁中出现的鱼，在遇见同种类的鱼之后可以和它们交流，可以玩4种迷你游戏，本游戏预计7月移植。另外从GBA逆移植到街机的《节奏天国》试玩版也有展出。



CAPCOM今年参加展出的作品是《流星洛克人》的续作。这次的展出和上回一样，吸引了许多小学生在展台前面排起长队。本作采用了新的游戏系统，但是不明的地方还有很多。CAPCOM将在今后提供更多的情报。游戏的试玩台一共有6个，每人的试玩时间最多有10分钟，因此为这个游戏排队的人要等上相当长的时间才能玩到。



KONAMI在今年展会上提供的第一个试玩游戏是《兽神传 Ultimate Beast Battlers》。该游戏对应卡片周边，只要将刷卡用的设备"Magic Leader"连接在DS上，就可以使用专门的卡片在上面刷出特定的妖怪，然后实现对战。这种卡片机将来还对应其他游戏，发售日期定在9月27日，售价6279日元。

Hudson去年展出主要是Wii的游戏，今年则以DS软件为主。在展览会上宣传的游戏主要有《绝对音感Otoda Master》（8月2日发售，5040日元）、《占卜游戏DS》（6月28日发售，2940日元）和《触摸！炸弹人大陆 明星炸弹人的奇迹世界》（7月19日发售，5040日元）。其中《绝对音感》的试玩最多。



Square Enix展出了4个DS游戏。其中还未发售的作品有《美妙世界》（7月27日发售预定）、《你也可以聆听的DS古典音乐》（7月5日发售预定，3990日元）和《鲜花绽放DS花匠生活》（7月5日发售预定，3990日元）。

此外，本次展览会上大量展出了女孩子欢迎的游戏和玩具。其中还有街机作品《希良梨的革命 快乐偶像人生》。KONAMI的DS作品《希良梨的革命 目标！偶像天后》也深受女生的欢迎。该作是以小学馆少女漫画杂志《Ciao》连载的漫画和后来推出的动画作品为蓝本改编的，主角月岛希良梨的歌喉由日本人气偶像组合"早安少女组"的久住小春担任，因此在女生中人气颇高。近年来日本的游戏厂商逐渐重视女性玩家市场，并且在许多方面进行了尝试，今后女性玩家仍然是一个有潜力的消费群体，所以针对女性的游戏会更多。

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

To touch or not to touch?

《赛尔达传说 幻影沙漏》如期发售，一时间赛尔达粉丝们的喜悦之情溢于言表，毕竟是继《风之韵》之后又一部3D化的卡通渲染风格的作品，绿衣小英雄林克（俗称：猫眼林克）又有机会展示自己的魅力了。和《风之韵》和《黎明公主》不同，《幻影沙漏》因为DS硬件的特性，全程使用了触摸笔操作的方式，十字键和ABXYLR都不能控制人物运动。一些玩惯了手柄的玩家不禁发出抱怨：这样的游戏方式是必要的吗？

触摸是DS在操作方面作出的创新设计。正是因为有了触摸功能，许多游戏都显得很有意思。而一般的传统动作游戏里，也会加入这样的要素。不过之前的许多游戏都是按键和触摸结合的，或者触摸只是一个辅助的功能。全部使用触摸操作的游戏一般不太要求动作技巧，否则的话将大大影响游戏的操作。《马里奥对大金刚2》就是一个例子。

《赛尔达传说》使用触摸操作最大的问题就是角色的移动。许多玩家反映在操作角色在游戏画面里移动的时候存在一些不便的地方。因为DS的屏幕尺寸本来就不大，控制人物移动的时候必然会受到限制（之前的《最终幻想3》就已经体现出来了）。更重要的是，用触摸代替十字键的时候，在方向控制方面的精度表现得十分糟糕。这一点当人物走到屏幕边缘的时候就显得很突出了。应该说，这是触摸操作遭到一部分玩家指责的最主要的原因。

面对这个问题，我们首先需要问一下自己：游戏设计需要创新吗？答案当然是肯定的。如果没有各种大胆的创新的设想，我们今天玩到的游戏可能还脱不出过去的窠臼。创新使DS受到人们的关注，使Wii成为新时期唯一不依靠硬件性能获得成功的电视主机。对于任天堂来说，创新就是生命的源泉。所以否定创新的话就是阻断了发展的道路。无论创新成功与否，只要有尝试，就有改进和发展的机会。否则的话，游戏的开发将继续停滞在过去，裹足不前。

创新是必要的，在创新的过程中，不断总结经验，避免失误的发生也是必须的。这次的《赛尔达传说》虽然在操作方面给玩家带来一定的不方便，但是并没有影响它的发售。2天30万的成绩向世界展示了这个游戏的魅力，如果不是有这么多喜欢这个游戏的人，又怎么会有这样的成果呢？

与此同时，一部分玩家对于游戏操作的不满也促使一些高手想出常规以外的办法。前几天由热心网友发表的按键补丁就是一个例子。这个行为在客观上对于任天堂的游戏版权有所触动，但是并非用于商业用途，放出补丁的朋友的本意只是为了方便许多不适应单纯触摸操作的玩家们而已。任天堂应该从这件事情上看到一些事实，在制作新游戏的时候能够兼顾不同操作习惯玩家。毕竟动作游戏在很大程度上依旧需要按键的操作方式来支持。

没有按键的《赛尔达传说》在新掌机时代仍旧是一个实验性的作品。在触摸功能完善到可以完全取代按键操作之前，按键的操作方式还是需要的。如果创新被理解成“为触摸而触摸”的话，那还是保守一点比较好。



↑DS版《赛尔达传说》是FANS们的众望所归，而全程只有触摸的操作方式则引起不同的意见。究竟好还是不好还是大家见仁见智吧。

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏周销量榜

脑锻炼系列再度登场，这次是眼力锻炼，果然凭着锻炼系列的名气游戏一出就位居榜首，10万份的销量也是相当让人满意的。

2007年5月28日—6月3日 TOP 10

这次的销量榜一些老牌软件纷纷挤上榜位，而且游戏全部都是任天堂本社作品，任天堂本社的游戏还是依然吃香啊！

1 DS NEW DS眼力锻炼

●任天堂 ●ETC ●2007.5.31



单周销量：**106310**

累计销量：106310

锻炼你的眼睛，这是一款需要长期用眼的游戏。

6 DS ↓ 桃太郎电铁DS 东京和日本

●HUDSON ●TAB ●2007.4.26



单周销量：**15785**

累计销量：211833

对战才会更有乐趣的《桃太郎》系列，本周销量一般。

2 DS ↓ 燃烧！热血节拍之魂 押忍！战斗应援团2

●任天堂 ●RAG ●2007.5.17



单周销量：**30190**

累计销量：102305

最强音乐节拍游戏，已经突破10万份销量。

7 PSP ↓ 最终幻想战略版——狮子战争

●SQUARE ENIX ●SRPG ●2007.5.10



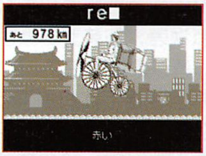
单周销量：**15634**

累计销量：257538

经典作品，PSP版本销量喜人。

3 DS ↑ 大人的英语训练DS

●任天堂 ●ETC ●2007.3.29



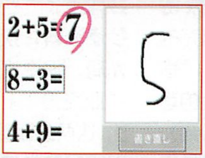
单周销量：**24582**

累计销量：278563

常温，长卖持续中，训练系列游戏人气不减！

8 DS ↑ 锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.05.19



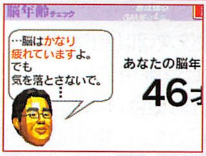
单周销量：**14798**

累计销量：3332406

锻炼大脑，拥有恐怖销量的始祖作品。

4 DS ↑ 更锻炼大脑的DS训练

●任天堂 ●ETC ●2005.12.29



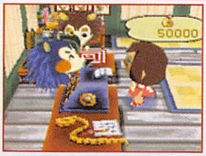
单周销量：**19242**

累计销量：4392374

更加锻炼大脑，活跃你的脑细胞吧。

9 DS ↑ 动物之森

●任天堂 ●ETC ●2005.11.23



单周销量：**14130**

累计销量：4129232

一起来感受温馨，一起来享受生活吧。

5 DS ↑ 马里奥赛车

●任天堂 ●RAC ●2005.12.08



单周销量：**15808**

累计销量：2189019

销量继续上涨，发扬卡丁车游戏的招牌作品。

10 DS ↑ 口袋妖怪DS 钻石/珍珠

●任天堂 ●RPG ●2006.9.28

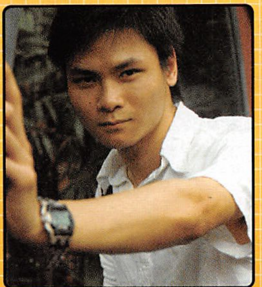


单周销量：**13798**

累计销量：5150842

怪物级别的作品与怪物级别的销量。

窗外专栏

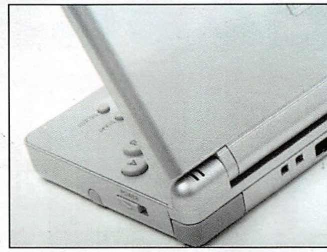


软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

NDSL两款新颜色主机上市

5月底任天堂发布消息，NDSL家族又增加了2名新成员：一个是金属玫瑰色，一个是光彩银色。这2款新颜色加上之前已经发售的5种颜色，放在一起就能冒充彩虹了。新颜色的主机定于2007年6月23日在日本上市，但是就在前一天的6月22日，这两部新颜色主机就在香港偷跑了，有网友放出了照片。

新颜色主机在日本的销售情况不错，发售当天不少店铺都脱销了。比如秋叶原的ASOBITCITY店出现了卖完的现象，看来人气很高啊！“恰巧”就在6月23日，NDS上的超大作《赛尔达传说：幻影沙漏》也发售了，不知道任天堂是用新颜色主机配合这款超大作游戏，还是用游戏推动新颜色主机，反正这个做法实在是高。厌倦了老颜色的玩家可以考虑跟《赛尔达传说：幻影沙漏》同时入手新颜色主机玩玩，16800日元对于日本人来说也不算什么，不过由于销售情况好，造成缺货现象。根据常识，结果是即便和老颜色主机有同样的价格，新颜色主机刚到了国内也要贵一些，另据YYjoy.com论坛的网友mrlittlejacky说，香港25日的价格在1400元左右。这两款主机的颜色已经不算新鲜了，我们之前在网上就看过，但是看到实物还是很让人惊讶，“光彩银色”的颜色很像银色老NDS，当然是通体银色，没有老NDS黑色的背面。惊讶之处是机体非常有质感，拿在手里的感觉好像重了一些呢，机体外是钢琴漆涂料，摸在手里的感觉很光滑，据说这种材料的学名是“亚克力”。和黑色NDSL相比，这两款新颜色主机都不会留下明显的指纹，更恰当地说是这两种颜色很难看出指纹。打开后摸摸内部，和黑色NDSL相比，质感稍微“粗糙”了一些，在手上的摩擦力更大，颇有磨砂的感觉，感觉很舒服，很有质感。



金属玫瑰（或者说金属桃色）的版本初看不太讨人喜欢（个人感觉，可能你很喜欢也说不定），但是时间稍长这个颜色就让人着迷，还是个人感觉，因为颜色这种东西很主观嘛。“金属玫瑰”更加有质感，无论是颜色还是手感（手感同光彩银色），金属玫瑰更有“钢铁”的感觉。另外，这两款新颜色主机的包装图颜色和主机颜色有点误差，包装上的颜色比较浅，请以实物为主。



考虑购买新颜色主机的原因不外乎是对于新颜色的喜爱，另外不要忘记国内还有一个特殊因素——翻新机。新颜色主机发售后一段时间肯定没有翻新的，想买日版NDSL又苦于买不到新机器的玩家这次可以考虑入手了。包装盒上有颜色说明，Gloss Silver是光彩银色，Metallic Rose就是金属玫瑰了。盒内包括使用说明书、Pictochat说明书、保修卡、Marioclub积分卡，触摸笔、充电器、吊绳。目前两种颜色的NDSL市场售价在1200—1300元左右，虽然价格比较高，但是相信玩家朋友们会不惜花费千金购入自己心爱颜色的主机。

蒋云龙	我要PSP、NSDL，My God，抽我吧！（某编注：来函照抽 -_,-）
读者资料	男，18岁，新疆石河子市一小区42栋451号，832000

神奇电池惊现 音乐方块升值



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

在过去的这半个月时间里，PSP方面的猛料比较足。就在软降机几近绝迹的时候，在大家都翘首盼望对应3.03系统以上的破解程序早日开发的时候，网上流传出一种新的破解方法——用一块特制的电池就能搞定任何系统,甚至是砖头机也不在话下。这种说法起初听起来确实令人啼笑皆非，从原理上来说，电池的作用只限于供电，再特别的电池怎么都不可能控制主机的系统，这完全是两回事。不过就在截稿前关于该神奇电池进一步的消息放出了，大家开始有一点信了，并已经开始期待了。原来这块电池完全脱离了电池的概念，甚至可以说它是一台电池外形的主机,因为它不但可以供电，而且还拥有液晶屏幕和电脑连接端口,甚至还有控制按钮;也就是说有了这块电池,哪怕PSP本体的屏幕完全点不亮也没有关系,这也是修复砖头机的关键要素。据悉这块神奇电池来源于索尼官方,原本也就是为了修复砖头机而设计的。恰恰就在该消息爆料的时候，国内有个别南方商家打出了免拆机修复砖头机的广告，这不得不令人联想神奇电池是否已经流入国内，这对索尼来说显然不是什么好消息。

当然了，索尼的坏消息还不仅仅如此，如果说神奇电池并不是每个商家甚至是玩家可以轻易弄到的话，那么一张已经在全世界都大量发行的游戏盘呢？我想要容易太多了吧。众所周知GTA为降级破解做出了极大的贡献，而且这张盘的身价一度高到令人乍舌。就在日前，GTA的接班人终于被发掘了，那就是原本默默无闻甚至沦为垃圾盘，在国内充当廉价引导盘角色的《音乐方块》。据悉黑客已经发现了在该盘中存在可以利用的漏洞，极有可能新的降级程序将会利用到此漏洞，方法应该和3.03破解程序搭配GTA的漏洞类似。正所谓兵马未动粮草先行，降级程序还未正式公布，该盘在全世界范围内已经成为了炒作的焦点，在国外购物网站上《音乐方块》高居销量榜，在国内也是身价百倍。这正应了我上期说的一句话："PSP≈股票"，谁也不知道什么时候哪支股就成了超级黑马，随着相关利好消息一放出，《音乐方块》就开始飞涨。请允许我面朝大街怒吼一嗓子："我怎么就没屯它几十张呢"。



也许是受最近两大破解新闻的影响，原本走高的PSP行情明显回落，无论是硬降机还是软降机都止住了上涨的势头，并且已经有了小幅度的下滑，显然水货商现在处在观望调整的状态。不过正所谓不见棺材不落泪，仅仅是消息的力度还远远不够，加上时至暑假旺季，指望PSP爆跌是不太现实的。另外，本期我不得不再提一下PSP的老大哥PS2，实在是太牛了，我完全服了。上期涨价40元原来只是牛刀小试，好戏还在后头，到截稿前其价格已经比一个月前加多了150元，虽说已经不是主流畅销机种，但底气却足得很，大有一副你爱买不买的姿态。

DS方面前段时间在国内无论是销量还是新闻相对要沉寂一些，不过也并不是一丝风声都没有。前几天新上市了两款新色主机，分别是银色和金属粉，这两款主机都是走金属风格路线，质感颇足，其中特别以银色最为讨好，相信在国内应该会有一定的市场。不过彻底改观DS在国内的疲软势头恐怕还有点难度，而且水货新品上市价格可能会比其他颜色稍微高一点，有意购买的玩家不妨等一等。烧录卡方面自从R4称霸国内市场之后，已经很久没有新品上市了。日前G6DS终于发售了,不过首批在国内流通的货源只限于英文版,这很显然是出口转内销的产品,中文版估计还要多等一段时间了。英文版在国内的零售价大概在400元左右，一时间关注的人倒是不少，近期我已经接到了不少玩家的咨询，不过最终决定购买的暂时还没有。估计大家考虑更多的还是定价吧，也许中文版上市后价格会便宜一些，是骡子是马届时见分晓，不过我始终不看好它能取代R4的霸主地位。

PSP	1480
IDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

太鼓の達人DS タッチでドコドン！

NDS	NGBI	7月26日预定
	音乐	1—4人/5040日元
太鼓达人DS 触摸演奏		容量未知

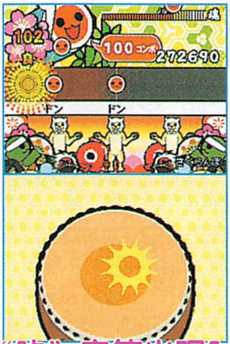
用2支鼓槌触笔来敲击太鼓吧！点击触摸屏来演奏！



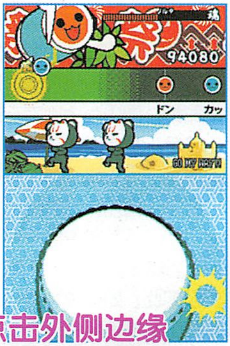
NDS上初登场！本作将使用特制的专用触笔“鼓槌触笔”点击下画面进行演奏！也就是用敲击太鼓的感觉来演奏乐曲哦！此外，还有对战中专用的“道具音符”！在最多4人参加的对战模式中，道具音符可以使对战更加爽快！

“咚”音符出现时点击太鼓的面

↓大个的「咚」音符出现时点击太鼓面的中央部位可以取得高分值！



→大个的「咔」音符出现时点击太鼓面和外侧中间的边缘部位可以取得高分值。

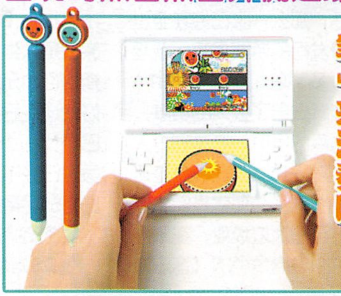


“咔”音符出现时点击点击外侧边缘

专用触笔“鼓槌触笔”将附带在游戏软件中！

有了鼓槌触笔你将可以亲身体验到击打太鼓的感觉！

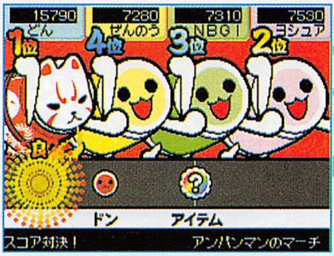
用两只特制的的鼓槌触笔来点击触摸屏吧！红色的鼓槌触笔点击太鼓面，蓝色鼓槌触笔点击太鼓的边缘，很简单吧！不用拿起DS本体，双手只要演奏就足够了！



用两只「鼓槌触笔」来演奏吧！

使用对战专用的“道具音符”使战斗更加爽快吧!

在使用了NDS通信机能的对战模式中，有专用的“道具音符”！道具音符的出现方式与其他音符相同，如果完美点击的话会有各种效果。道具的种类大致分为两种，一种是攻击系道具，可以干扰对手的演奏。另一种是增强系的道具，对自己的演奏有积极的效果。会出现哪种道具，点击道具音符之前是不会知道的。偶尔还会出现“ハズレ（空过）”，这时不要点击。





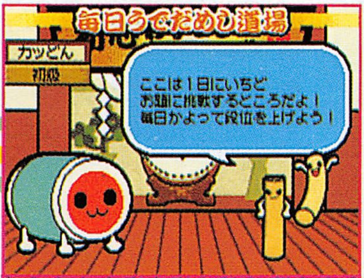


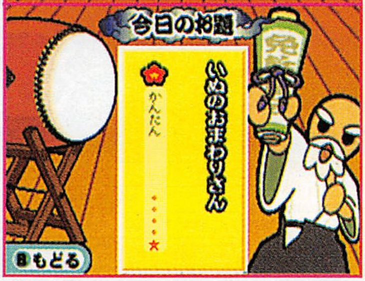
←道具音符出现后一定不要错过哦！出现何种道具是随机的，或许运气对胜利也是有影响的哦！

使用道具干扰对方呢？还是提升自己的力量？

7日7回大磨练！

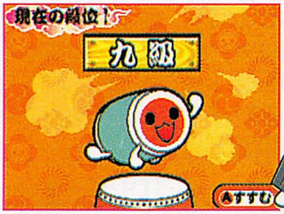
在“每日磨练道场”中，可以每天都去挑战新的练习曲。如果在这里完成任务的话可以提升自己的段位。你能否达到最高段位呢？





←练习可以进行无数次，但正式演奏中一天只能进行一次。所以一定要练习好再来挑战哦！取得特定段位后会得到奖赏！

你能否成为太鼓达人呢？





攻击系道具

水マリ子
画面中出现水マリ子时演奏将变得困难，全部点击后就可以解除，一定要尽快将水マリ子全部消灭啊。

バクダン
画面出现バクダン时如果点击了就会爆炸，之后一定时间内无法演奏，要好好地躲避啊。

タコヤキ
タコヤキ出现时会干扰演奏，通过点击或是放过让它离开太鼓就可以。

オジャマ音乐
演奏会出现与当前乐曲不符的曲子，想找到准确的曲调可没那么容易，你能做到无视它的存在继续演奏吗。

增强系道具

大入り袋
获得这个道具后你就可以获得奖赏或是分数，对于失败的人类说或许是上天的奖赏吧。

2ばいチャンス
一定时间内分数和连击数可以变成2倍。要尽量多获取分数，拉开与对手的距离。

オート
产生效果时会自动演奏。即使是难度颇大的曲子，有了它也不用愁！

3ばいチャンス
一定时间内分数和连击数可以变成3倍，这可是拉开于对手差距的好机会！

ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊

从"救助队"到"探险队"！

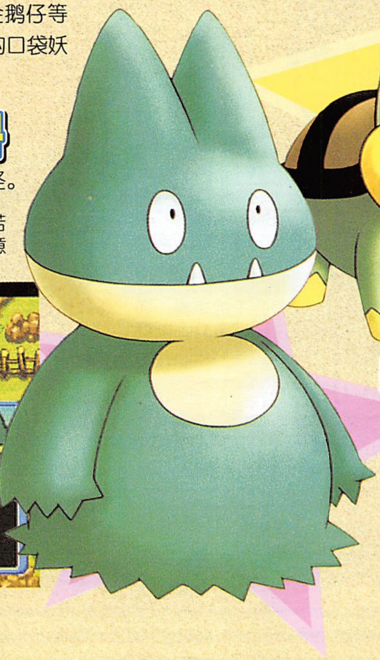
ポケモン不思議のダンジョン 闇の探検隊

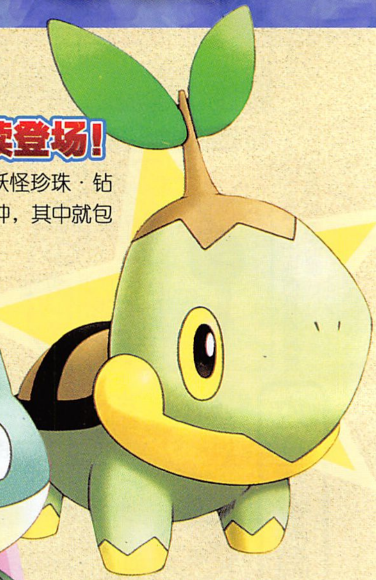
每次进入一次格局就变化一次的《不可思议的迷宫》与口袋妖怪的世界相结合所产生的《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列最新作——《时之探险队・暗之探险队》将于秋季发售。和前作一样，本作是由POKEMON和CHUNSOFT共同开发的。下面为您奉上最新作内容预告！

NDS	任天堂	2007年秋季预定
	RPG	1人/价格未定
	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队	容量未定

珍珠・钻石中的新口袋妖怪也将陆续登场！

在《时之探险队・暗之探险队》中，去年9月发售的《口袋妖怪珍珠・钻石》中的新怪物们也会登场。可以成为主人公的口袋妖怪共有16种，其中就包括了刚比兽、若叶龟、小火猴、企鹅仔等《钻石/珍珠》中的新妖怪。和新的口袋妖怪一起向着探险出发吧！





刚比兽

超级大胃王，普通系的口袋妖怪。

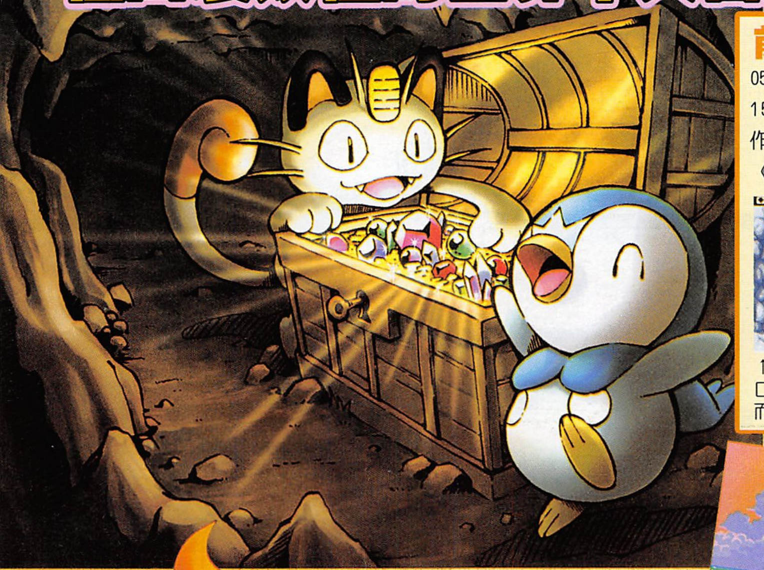
↓可以成为主人公的刚比兽。面前的若叶龟是不是同伴呢？貌似有些值得注意的地方……



若叶龟

头顶上幼小的叶子是它的标记。草系的口袋妖怪。

在口袋妖怪的世界中大冒险！



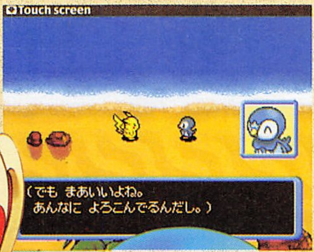
前作是……

05年11月发售，合计销量150万份以上的超级大作！《青》发售在DS上，《红》发售在GBA上。



↑主人公作为帮助受困口袋妖怪的“救助队”而活跃在迷宫中。





↑故事从海边展开。主人公企鹅仔选择皮卡秋为自己的伙伴，由此长久的冒险故事开始了！



小火猴

身形敏捷的火系口袋妖怪。



企鹅仔

《珍珠·钻石》中最初的3只口袋妖怪之一。外形可爱，高人气的水系口袋妖怪。



→盖着格子木盖的洞穴引起了小火猴的注意。在洞穴的下面，是冒险的根据地——胖可丁的工会。

主人公是变成了口袋妖怪的人类!?

与人类和口袋妖怪共存的《口袋妖怪》不同，《口袋妖怪不可思议的迷宫》的世界中只有口袋妖怪。主人公是迷失在口袋妖怪世界中的一个人类。被海浪冲到岸边的主人公醒来后发现自己也变成了口袋妖怪！更加不可思议的是还能够与口袋妖怪进行语言交流。为什么自己会在这里，为什么自己便成了口袋妖怪！为了寻找答案，冒险开始了！

或许会变成皮卡秋?



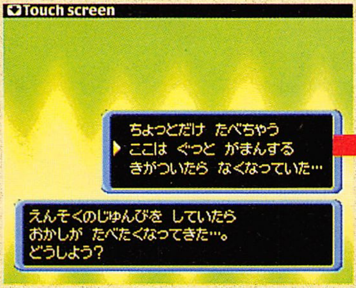
←变成口袋妖怪的主人公可以和口袋妖怪们进行语言交流。

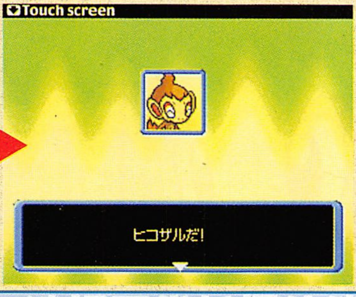


↓根据回答的方法，主人公也有变成皮卡秋的可能性。

回答问题……决定自己的外貌!!

→主人公变成哪个口袋妖怪根据如何回答游戏开始前的问题来决定。这和前作是一样的。



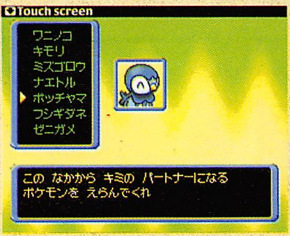


←回答几个问题之后，决定自己的形态！主人公可以变身的口袋妖怪共有16种。

选择口袋妖怪伙伴!

傍晚主人公在海边最初遇到的探险队伙伴。这个口袋妖怪主人公可以在游戏开始时自己选择。比如说自己是草系，那么就选择一个有关自己弱点的火系或是能够强化自己的水系口袋妖怪。最好选择能够补充自己弱点的伙伴。

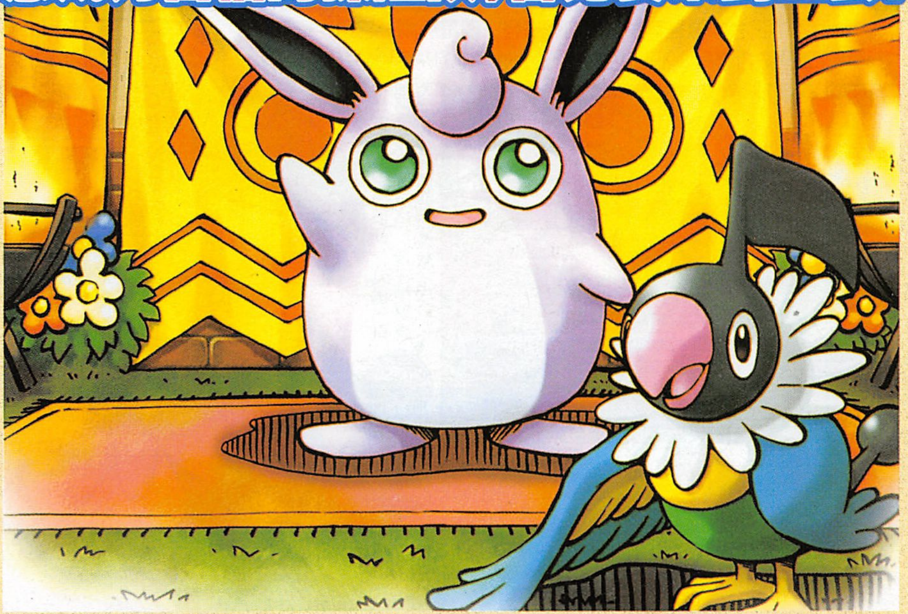
→游戏开始时，从预先准备好的复数口袋妖怪中选择自己的伙伴。





←与伙伴的相遇，是故事的开始。

想成为合格的探险队，首先要来到工会！



想成为合格的探险队，修行是必不可少的。这就需要加入“工会”。这里不仅是冒险的根据地，还是接受口袋妖怪们的请求、调查宝物等各种情报的集合地。



“老大”胖可丁

实际上是拥有恐怖实力的家伙?

组织工会的“老大”。言语优雅，但相反的工会的人好像都很害怕它……

欢迎来到胖可丁的工会！



↑冒险的根据地——胖可丁的工会在一个小山丘上。胖可丁造型的帐篷就是标志，看似很小，但这里只是个入口。工会沿着崖壁建造而成，纵向很深。



↑帐篷中央有进入地下的入口，就像蚂蚁的巢穴一样，地下世界十分宽广。

和工会中的伙伴们一起进行探险队的修行吧！

胖可丁的工会中总是有很多的口袋妖怪，很是热闹。它们也是在胖可丁这里进行修行，下面为您介绍工会伙伴中的两个口袋妖怪。



←在主人公来到之前，丸鼠一直都是跑龙套的角色。现在能够成为主人公的后辈而感激不尽。

音符鹉



在《珍珠 · 钻石》中初次登场的新口袋妖怪。音符一样的外形是它的特征。



丸鼠

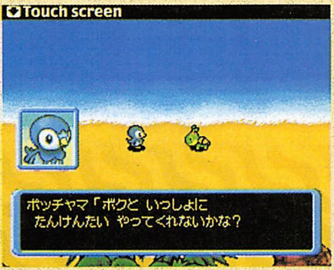
相信在《珍珠 · 钻石》中无论谁都至少捕捉过一次。一个大家都很熟悉的口袋妖怪。



→音符鹉在工会中是个最厉害的情报专家。向主人公发布任务好像也是它的工作。

得到任务，和同伴一起去探险！

主人公需要挑战的任务多种多样，在迷宫中选着珍贵的道具；搜寻传说中的宝物……在无数的迷宫中穿行，寻找新的大陆或是秘境！



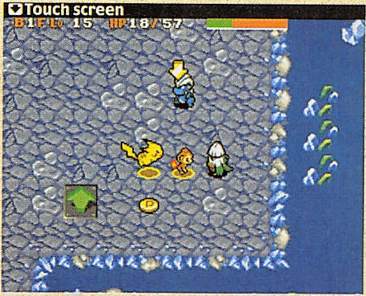
→和同伴组成探险队，在各种各样的迷宫中冒险。大家合力，一起向困难的任务挑战。不知哪一天，解开同伴的梦想「遗迹的碎片」这个谜题的日子就会来临……

↓冒险的舞台是各种各样的迷宫。这就是每进入一次就会改变一次格局的“不可思议的迷宫”。

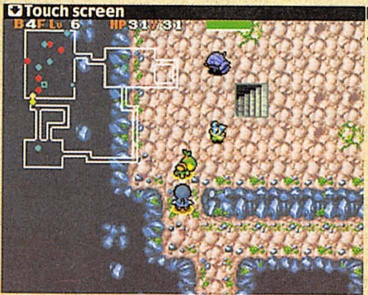


向不断变幻的迷宫挑战吧！

主人公们冒险的前方，就是存在于各地，被称为“不可思议的迷宫”的场所。洞窟、森林、群山，各种各样的地形在等待着主人公们的挑战。这个“不可思议的迷宫”的最大特征就是每进入一次格局就会改变一次。迷宫中掉落着不少对冒险有益的道具或是宝物，但它们的位置和种类也是每进入一次变化一次。每次挑战，都能给你带来新的乐趣！



←和伙伴在不断变化的「不可思议的迷宫」中一起探险。迷宫中除了道具、敌人，还有可怕的陷阱……



←迷宫中必定有一级一级的台阶，找到台阶就可以向更深处进发！参考画面上的地图，提高前进的效率吧。

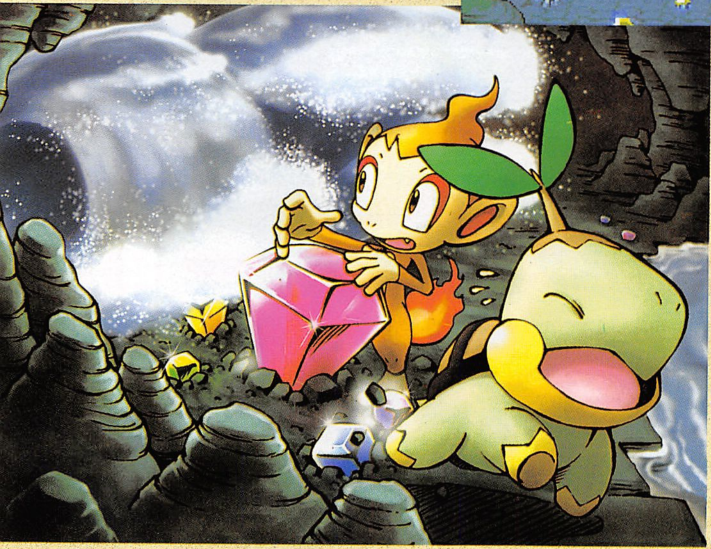
与忘记自我的野生口袋妖怪进行战斗！

在各个迷宫中，生活着各种各样的野生口袋妖怪。但是由于某种原因，它们忘记了自我，一旦发现主人公就发起攻击。另外，如果不幸在迷宫中被打倒，何以利用WI-FI请求其他玩家来帮助自己（也可以帮助别人）。有关WI-FI通信的内容以后再做报道。

最深处是否有宝物呢!?



→目标迷宫的最深处！在这里，有各种各样的情况等待着主人公们。是贵重的宝物，还是极度危险的敌人……



↓根据迷宫的种类和层数，野生的口袋妖怪也会发生变化。就像图中所示的这种限制视线范围的场所，说不定会突然出现敌人或是其他危险……



各种各样的陷阱在等着主人公们！

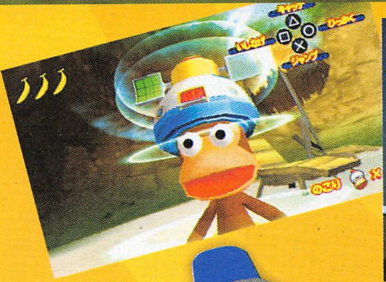


PSP	SCE	2007年7月26日
	ACT	1-4人/4980日元
捉猴啦！群猴大作战		记忆容量未定

全部约200只猴子都能操纵!!



本作《群猴大作战》是SCEJ制作的捉猴系列最新作。故事的开始，小翔等人和研究所都被死敌猴王斯贝达用新武器缩小了，而斯贝达企图利用这个机会将全世界的猴子都据为己有。玩家要操纵小翔等人驾驶研究所附在猴子头上与死敌作战以恢复原貌。游戏中猴子外形各异，能力也各不相同，大致有200只左右的猴子登场，全部可以操纵哦！





←成功对接！研究所附在了头上，哔啵猴，前进！



控制猴子前进，打倒猴王斯贝达！

游戏中的猴子能力各异，红色短裤猴攻击性强，黑色短裤猴聚集一流，蓝色短裤猴奔走如飞，甚至还有隐形猴哦……利用好各种猴子来解决敌人吧。本作还有充满乐趣的对战模式。玩家在商店中购入外框和背景，加上自己拍摄到的哔啵猴照片就可以做出只属于你的对战卡片！多多捕捉哔啵猴作出强力的卡片吧！大家一起来进行热血的猴子大对战！

研究所就像一个安全帽





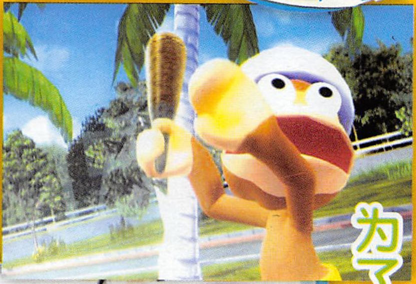


↑→一只猴子过来了，能否成功地附到它的头上呢？现在的研究所对猴子来说就像一个皮球一样，但愿不要袭击过来。



↑主人公看着窗外，或许对眼前的一切还有些不适应吧。他们看到了什么？是“巨大”的猴子还是别的东西呢？

为了博士，前进





→博士被抓走了，小翔等人能否成功地救出博士消灭猴王呢？面对着比自己身形大数倍的敌人，到底该怎么办呢？

乌奇五人组







←要想打败猴王就要先消灭乌奇五人组，这些家伙看上去很搞笑，不知实力如何。

ONE PIECE GEAR SPIRIT

ワンピース ギアスピリット

NDS	NBGI	2007年8月30日
	ACT	1-4人/5040日元
海贼王 GEAR SPIRIT		容量未定

DS首款《海贼王》游戏于今年夏天劲爆登场

由NBGI公布，以同名漫画《海贼王》改编的游戏登陆到NDS上。本作是《海贼王》在NDS上的首款作品，类型为乱斗ACT，支持最多4个人对战。本作的画面为3D的，上屏是战斗画面，下屏是卡片系统画面。每个角色都有各自的必杀技，而卡片系统也是游戏胜利的一个关键。卡片拥有各种不同的效果，灵活使用卡片效果在对战中是非常重要的。卡片共计130张，上面的人物一共有90个。



←卡片不能使用的时候，要活用人物的攻击特性。





←在上屏左上角显示自己的体力，下面是对手的体力。

←进入到混战局势中一定要保护好自己。

利用各种卡片，建立自己的卡组取得战斗的胜利吧。



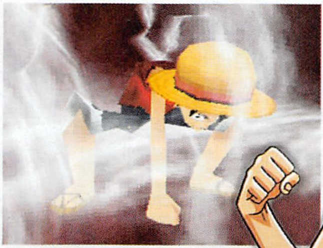
↑在别人乱战时从后面趁火打劫是乱斗游戏常用手段。



人物收录也非常丰富

本作的故事是以《海贼王》动漫的七水之都篇改编，人物的收录方面自然也是以这里为主。除了有“草帽海贼团”的8个人之外，CP9的几个角色也会登场，就连鹰眼、红发香克斯、青雉也将在本作中登场。据官方公布，这次登场总共20人，卡片上的角色共有90人。

考虑到玩家们的动作游戏水平不一，本作的操作会比较简单。每个角色在发动必杀技的时候会出现特写画面，十分有气势。





路飞

二档发动

利用橡胶果实的特性，将战斗能力大幅度提升。



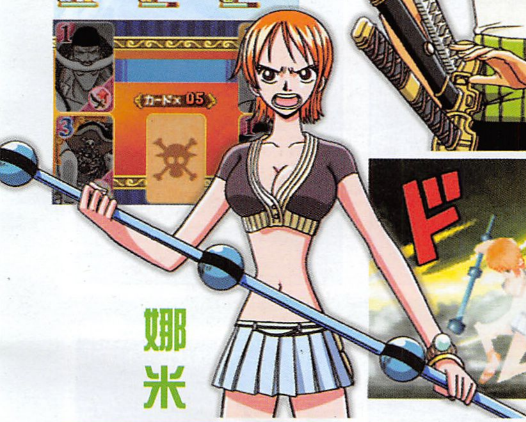
佐罗



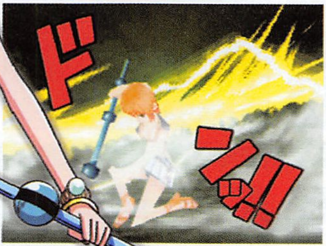
狮子歌歌

一刀流剑技中威力最强的拔刀术，可以将铁斩断。





娜米



雷光枪

使用改造后的天候棒，发出强力的雷击贯穿敌人。





弗兰奇

改造人

将自己的身体改造成武器，但动力源是可乐。

副标题含义

本作的副标题名为GEAR SPIRIT，从单词字面的意思上是无法和游戏联系起来的。这个标题源于路飞在司法岛决斗中使用的必杀技“GEAR 2”和“GEAR 3”，中文译为2档和3档。SPIRIT是魂的意思。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

本月所推出的作品《赛尔达传说——幻影沙漏》当之无愧成为本月最高作品，全程触摸笔的操作让游戏变的流畅感十足，联机模式也是非常有趣，有主机的朋友一定要尝试一下。另外一个联机有趣的作品《富豪街DS》也是非常好玩，多人对战时的那种快乐真是让人感动啊！

音乐岛 音符岛篇

NDS	RAG
日版	Noise Factory
200.06.17	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★

露琪



不知名小厂开发的游戏逃不了被埋没的命运。

游戏画面的风格倒是非常清新，不过音乐的旋律也未免太慢了点。话是这么说没错，但实际上手忙脚乱的情况经常出现，因为需要右手一边点击屏幕左手一边按方向键的操作，左手还有负重的作用，所以到了后期眼睛很难跟得上节奏。再加上没有激情的乐曲，无人问津也是理所当然的了。

菜团



让你体验真正的手忙脚乱！

小菜我对音乐游戏一直都很有爱，看到这款游戏后很认真的玩了一下，但是却让我感觉到了真正的手忙脚乱，游戏的进行模式是分为触摸屏与十字键的合用，点击触摸屏上的音乐精灵后才能利用十字键打节拍，初期还好，到了后期简直太乱了。不过两个人玩的时候就会简单许多。

变形金刚PSP

PSP	ACT
美版	Activisi
2007.06.19	1-2人



画　面：★★　音　乐：★
游戏性：★　操　作：★★

岚枫



从本作中只能依稀找到变形金刚的影子。

说实话变形金刚到底做成什么形式的游戏合适还真不好说，不过本作的素质实在是……画面灰暗，而且操作手感很次，尤其是视角。最让人诧异的是居然还有跳帧的情况，我想很多玩家刚上手时内心都应该被重重地击了一下。看来现在只能期待电影版了，到那时我们儿时的回忆应该会真正被唤起吧。

菜团



请给我一个玩下去的理由吧！

压根就没期待过这款游戏，玩过之后也的确是验证了自己之前的预测。PSP版的本作最大的看点可能也就是那几段模糊的CG动画，进入实际游戏后，虽然画面尚可接受，但操作感实在是不敢让人恭维，操作方式更是让人匪夷所思，游戏最大的卖点变形效果同样一塌糊涂，实在让我无法接受！

师敬淞	考场怎么没有DS，可惜！
读者资料	男，17岁，云南省昆明市呈贡县第一中学高二理2班，650500

变形金刚博派/狂派

NDS	ACT
美版	Activisi
2007.06.19	1-2人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★

猴子  感动的电影在DS上出现！

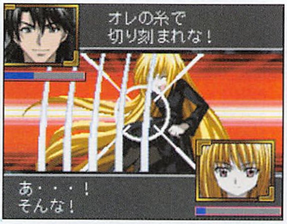
其实从《变形金刚》电影版公布的那一刻开始，这个游戏就已经注定要推出了，而且在各大机种上都有出现。而DS版分成两个版本也有模仿《口袋妖怪》捞钱的嫌疑。游戏本身的素质还算不错，从单纯一个动作射击游戏的角度来看已经有一定素质了。基本上属于电影fans向的作品。

菜团  电影改编的游戏就不能好点？

与电影跟风的游戏现在可谓是屡见不鲜，但是游戏内容制作好的还是屈指可数，根据电影改编的游戏前几期的《加勒比海盗3——世界尽头DS》版本就很不错，《变形金刚DS》在界面上有点模仿银河战士的嫌疑，但是游戏本身却不是一个第一视角的射击游戏。fans推荐！

黑猫协奏曲

NDS	AVG
日版	Compile Heart
2007.06.21	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★

暗凌  这个游戏让我想起了GBA版的《武器种族传说》。

同样是卡片类型的AVG游戏，以前那款《武器种族传说》显然要比本作成功。虽然是AVG类型，但是游戏的剧情显得非常单薄，游戏重点居然是伊芙的育成，并且要花大量时间去进行赏金猎人的工作，否则就没有足够的钱用，要知道每天吃饭也是很大的一笔消耗，更不用说卡片都卖的很贵了。

菜团  动漫改编游戏也要用心去做才能做得好玩啊。

《黑猫》的动漫很早就看过了，一直很喜欢这部作品，改编游戏首次出现在掌机平台上还着实让我高兴了一阵，不过实际玩过之后却相当失望。剧情忠于原著是很好，但是卡片战斗系统做得太糟糕了，导致让人越玩越觉得无聊，还不如当初就做成一款动作游戏，也许会好玩的多，只能说厂商根本没用心制作。

富豪街

NDS	TAB
日版	Square Enix
2007.06.21	1-4人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★★　操　作：★★

菜团  DQ与马里奥兄弟的魅力不服不行。

本作加入了原创人物设置和商店系统，在可玩性上比前作多了一点，唯一的缺点就是可使用的人物太少。游戏中一定要多买地啊，最好能买一整条街，尤其是银行旁边的路，我经常刚刚拿到7、8百元一出门就交给人家1000多元。联机模式很赞，大家互相抢钱，要是能再加入点害人道具就更好了。

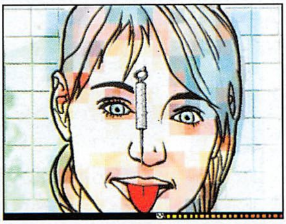
露琪  首周销量就超过PSP版前作的累计销量

意料中的RP游戏，角色人数变少评价反而却上去了，获得FAMI通36分的本作一步踏进白金殿堂。系统方面跟以往差不多，掌握诀窍的话可以轻松优胜，当然对运气方面的要求也比较高。新增加的原创主人公很可爱，种类多样的道具能够随时进行换装，容易激起全收集的念头。联机游戏最高！！！

王铮	如果你不让我上边角栏，我就拿PSP、DS、GBA、SP……砸你，砸到让我上为止，哈哈哈！
读者资料	男，20岁，河北省唐山市丰润区8小区207楼401，064000

爆点PSP

PSP	PUZ
美版	ATARI
2007.06.22	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



岚枫 瓦里奥之风吹到欧美……

本来一直以为，只有任天堂才能制作出像瓦里奥这样猥琐的大叔，和恶搞到暴的游戏瓦里奥制造。现在好了，感情欧美厂商在KUSO方面也一样拥有天份，这款名叫爆点的游戏就是一个最好的例子。游戏也是由若干个小游戏构成。画面的风格虽然偏向欧美，但一样具有非常的恶搞精神。

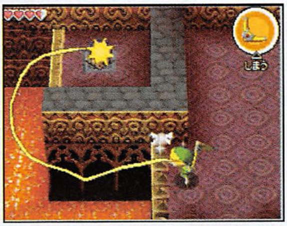


猴子 模仿中诞生出来的作品。

ATARI模仿《瓦里奥制造》的这个游戏，画面简单得不能再简单，趣味性以原创的角度来说属于比较高的，当然了，和瓦里奥系列相比本作欠缺的地方还有很多，有的地方需要一定的动作游戏能力，而且高难度之下有的关卡也比较BT。主人公虽然看起来很傻，实际上可是一个滑板高手哦。

赛尔达传说幻影沙漏

NDS	A·RPG
日版	任天堂
2007.06.23	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



菜团 回归的感动，这就是全新的赛尔达传说。

这是任天堂今年送给我们最棒的礼物，对于赛尔达来说使用全程触摸笔的操作可以说是一个绝大的创新，而然老任对于自己主机的机能还是十分有把握的，整个游戏过程利用触摸笔给人一种一气呵成的感觉，同时游戏还加入了收藏要素，黄金船提的收集也是完美游戏的途径。游戏感动满点！

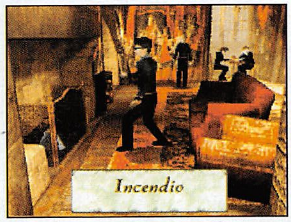


翔武 神作啊！神作啊！我心中的神作！

本作出在NDS上给人一种理所当然的感觉，只是全程触笔操作稍微有些别扭，不过玩过一阵之后就没问题了，而且网上还有朋友制作了十字键操作的补丁。游戏中继承了赛尔达系列一贯的风格，无论迷题还是迷宫都给人异常熟悉的感觉。本作中还可以自己改装船只，本人的目标就是黄金船！！

哈利·波特与凤凰社

NDS	ACT
美版	EA Games
2007.06.29	1-2人



画　面：★★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



露琪 这本小说我买过英文原版，然后送人了 Orz。

原著在全球范围内非常受欢迎的样子，电影也拍得不错，可是一改编成游戏就迅速没落了。移动方式仿照生化危机，加入了一定的解谜要素，但灰蒙蒙的画面很难让人产生继续玩下去的动力；音乐方面太过于单调，更确切地说法是只有背景音效才对。非原著fans原则上不推荐去尝试。电影fans推荐。



菜团 3D技术的成熟，耐玩性的没落。

如果说但看这款游戏的画面，那么可以说画面很好，但是游戏性作为一款电影改编的游戏来说，耐玩度还是不高。游戏相比较PSP版本，在操作与剧情上基本相同，而且游戏采用的是类似于生化危机的固定3D视角，给人一种很亲切的感觉。虽然是这样游戏仍然属于fans向，不感兴趣的朋友还是不能提起兴趣玩。

龚叶　为了买PSP，这几个月我得少吃些零食了……
读者资料　男，21岁，江苏省南京市孝陵区200号8舍207室，210094

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

游戏品味

感动的回归，这是一个全新的革命！

NDS A·RPG
2007.06.23
任天堂

这是一个身为玩家所不得不玩的游戏。

身穿绿衣、头戴绿帽，从小人帽分别以来，相隔许久我们的林克又回来了。而这次的回归则是带给玩家一个全新的惊喜。它就是只属于掌机中的《赛尔达传说——幻影沙漏》。

1986年2月21日，一个具有跨时代意义的A·RPG作品由任天堂推出，它的名字就叫做《海拉尔幻想》这款作品主要以内涵为主，在游戏中为玩家们设定了大量的隐藏要素，在当时而言这款游戏的出现让玩家能够真正的活跃大脑从而不断的进行钻研，这部作品就是日后被称为《赛尔达传说》的首部作品。

岁月流逝，时间变换。在时间流逝的岁月里《赛尔达传说》在任天堂的家用主机以及掌机上不断地推出了11代作品，几乎每款作品都能称为经典之作。而在2007年的今天《赛尔达传说》的第12代作品《赛尔达传说——幻影沙漏》降临于NDS主机。

游戏为了更加适合NDS的机能，制作者抛弃了以往的十字键操作，将游戏全部操作改成了触摸笔操控，一开始任天堂放出全程触笔操作的消息时，很多玩家都对这款精心制作的游戏感到失望。毕竟以往的赛尔达都是用十字键操作，而本次竟然全改成了触摸笔操作，一定会有一些不方便吧？但是游戏出现之后所有的疑虑都可以一扫而光了，经过任天堂的精心制作可以说这部作品发挥了触摸屏地全部功能，在进行游戏的时候你可以将主机放置于桌面上，只用一只手来进行游戏。触摸笔操作的十分灵活，比如说在游戏中你要控制林克举起一个坛子，那么就可以用触摸笔点击坛子，林克就会自动跑上前去将其拾起，而当你举着坛子想要扔到某处时你就可以点击你想要扔出的地方，就会看到坛子向那个地方飞去。在对付的敌人的时候你可以用触摸笔点击敌人林克则会自动上前去攻击敌人，当林克与敌人相隔很远地时候点击敌人，林克就会向前一跃使出跳跃重砍打击敌人，当遇到许多敌人的时候在林克周围画圈就可以使出回旋斩来攻击敌人。总之这是一款非常优秀的游戏，在你玩游戏的时候会随时发现游戏中为你而准备的惊喜。

游戏的主题仍然还是围绕着各种迷宫、谜题以及解谜的关键道具，这次的赛尔达为玩家准备包括火之迷宫、冰之迷宫、死者之岛在内的众多迷宫，而且谜题都是根据触摸屏的设定而精心设计，相信我，在进行迷宫解谜的时候绝对会让你感觉到与众不同。

游戏加入了一个全新的要素，那就船体零件的收集，而这次的收集加入了一个全新的概念，那就是“刷”，刷这个词在网络游戏中可谓屡见不鲜，这种要素的引入更大大的强化了赛尔达传说的耐玩性。在游戏中我们所驾驶的船体部件都是可以更换的，一共有八种船体部件可以更换，而这些部件的获得都是随机给予，比如说在海王神殿后几层内反复消灭梦幻骑士后开启隐藏宝箱就有几率获得船体部件，在海上消灭海盗后也有机会获得船体部件。总之想要凑齐所有的船体部件同时打造出最终的船体“黄金船“就需要玩家付出更多的时间与努力。游戏的迷宫中引入了时间挑战的概念，对于海王迷宫的最速通关挑战，如今已经有人达到了0秒通过，大家有机会的话也可以自己试验一下。

相信有了如此成熟的《赛尔达传说》作为NDS主机的最初作品，那么下部作品会更加的让人期待。



宋笑民	高三的毕业了……我们高二的顶上！大家一起努力吧！
读者资料	男，19岁，山东省龙口市第一中学高二10班，265700



翔武的狩猎生活

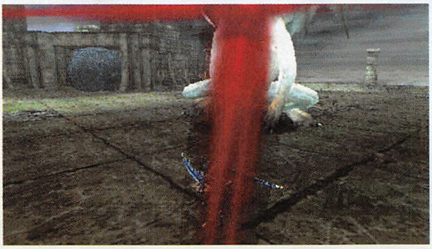
个人资料
翔武
狩龄：1年
等级：hr6
目前最爱用的武器：龙刀胧火、天上天下无双刀
最不爱用的武器：霸弓
本期最庆幸的事：不小心把记忆棒格掉，好在硬盘里还有存档备份。
本期最悲伤的事：把JUMP票全换爆弹玩了，想再打的时候发现机器里没任务……

最近总觉得没什么任务可打，“最强之矛，最强之盾”也不过是集会所下位任务级别。无聊之余只能继续打打祖龙了。第一次单人过的时候是用片手剑，不过这两天突然想玩太刀了。用太刀打了打，有几个能砍头的机会，打起来还算挺有意思的。祖龙探头前进的时候，掌握好距离，可以砍到头；在使爪子的时候，可以砍到头；再有就是起飞的时候，也是可以砍到的，降落的时候就不用说了。掌握这几个时机后，很快就能打到一半血以下。祖龙半血之后，全身的伤害修正都是10%，这时就以砍腿为主了，不然在最后伤害会不够的。

除了用太刀之外，大剑打祖龙头部也跟太刀方法差不多。不过在半血之后，效率就比较慢了，如果开了双火势场力效果应该很不错的。最近两天还玩了玩铳枪祖龙，用铳枪的上挑打祖龙脑袋更方便，就算稍微打偏了，也可以用炮击给它一下。配上防御性能+1的话，可以防住祖龙放流星雨时身体的判定，还能防住俯冲、蛇爬等。到半血之后，可以以炮击和龙击炮为主，打起来还是比较简单的。半血之后由于祖龙身上肉质的伤害修正都是10%，所以就不用盯着头去打了，随便打哪里都可以了。

魔王角龙这东西我真是再也不想打了，在腿下面用太刀砍，它转向一圈后，我体力掉了将近1/3，太恐怖了。不过最后还是将这东西打死了，但也没挖到什么好东西，早知道还不如直接把它抓了呢。





沈钏钏	以PSP为铺，NDSL为被，睡得爽啊……做梦！
读者资料	男，19岁，浙江省嘉兴市秀州中学高二11班，314033

怪物猎人 菜鸟心得

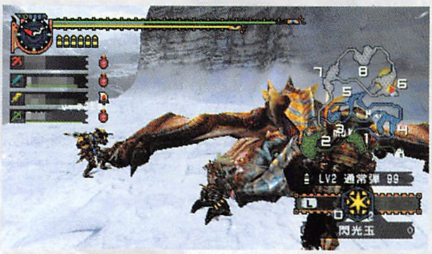


自从去年接触怪物猎人以来，屠龙无数，(蓝、白、黄、红速龙杀了N只，其它龙只求过任务)，刚进入集会G级任务又转投入怪物猎人2中。经过80个小时的奋斗，终于打到集会8星任务了，现在对那些BT怪物真是感慨万千。

我现在准备了白猿冰太刀，鬼神斩破刀，冰片手剑各一把，另收藏了把龙头竖琴。在之前的众多任务中大多用的是太刀。太刀实力还是相当强，打电龙可以达到无伤害通任务，杀盾蟹什么的可以打出一整套连续技，快感十足，不过强烈建议各位猎人配个高级耳栓吧，被怪物吼硬直后的连击是很无奈的。

从玩怪物猎人的技术来说，我还算是一菜鸟，进入集会七星后经常坐猫车回营地观光，最主要原因是贪字，每多打怪一下，便被怪物神气地将我送上了猫车。各位莫贪啊，前车可鉴。不过过任务我还是有自己的一套的，基本上龙都爱吃闪光玉，每次任务5个闪光玉，10个材玉和光虫是必备品，加3个大桶爆弹和10个小桶爆弹，10个大桶和爆药也是必备品。准备妥当,看见怪物便挥起太刀上去砍，每当怪物怒时，我掏了闪光玉就扔，接着爆弹伺侯，不过几轮轰炸下来怪物非死即残，我自称这招为无耻的闪光爆弹流。多人联机时这招效果明显，突然回想起昨天杀7星紧急任务，两只轰龙无助地就死在这招下，成就感极强。

由于刚开始玩怪物猎人，同学已进入集会任务，因此我不得不快马加鞭地追赶，刷出一套轰龙套后，有了自动标识和食事技能，又镶了两个听力珠和一个加护珠，有耳栓技能和食事，





特殊任务



投稿任务

轰龙讨伐指令书

任务等级： ★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 太刀修行中的翔武

委托内容： 在沙漠和雪山中横行的强者，其凶猛程度非同一般，无数新手猎人败倒在它的手下。无法保证救助队安全进入，解救被困的猎人同伴。目前需要猎人精英们提供有效的进攻策略，击退这个凶猛的飞龙。提供者可获得酬金。

成功条件： 将挑战轰龙的各种心得打法投予本刊，以便新手猎人参考。

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： 之前的狩猎心得和配装心得仍可继续投稿。

李光耀	玩自己的游戏，让别人馋去吧！
读者资料	男，17岁，河北省廊坊三河市第三中学高一11班，065200

在某一程度上来说节约了不少时间。强化防具到300的防御，用64个小时追上了同学110+小时的进程，集会G级任务中，如此地装备，如此低的护甲，被怪秒杀是绝对容易的事。

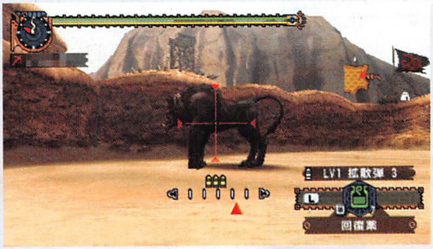
目前我正通过农场猫船花500点去沼地探险拿祸布，准备做死神套，有剑术+10、特殊攻击+10，再配几个体力珠将套装的体力降低抵制在-9，就这样最后的任务肯定能毫不费力地给拿下。刷苍老山龙上位套也成，刷套苍火龙U也很不错，苍火龙U套比苍老山龙上位套要稍好弄点。

以上就是我目前80个小时的一点心得。

文/周杰



弩炮使用心得



弩炮作为MHP传统武器出镜率一直不高，只有在使用BUG/高台/多人刷材料时才会见到。平时使用时对操作和怪物熟悉度要求较高而伤害输出较低，故被大多数对弩炮无爱的玩家丢入冷宫。

弩主要看三点，攻击力/装填速度/可使用的子弹。其中攻击力高和需要的子弹支持种类多的优先考虑.

弩在团队中的作用：弩在团队中属于游击手,攻击输出、辅助攻击和奶妈等职业弩手都可以胜任。特殊状态弹能有效且快速的使龙麻痹/中毒/睡眠，回复/鬼人/硬化弹对队友的帮助也很明显，而攻击弹尤其是扩散弹的高攻击输出在队友的保护下也可以完美发挥。

——子弹使用心得

无论轻重弩子弹的使用都是共通的，对子弹



功能的理解是使用弩炮的第一步。

通常弹：1级弹药无限但攻击力低下；2级为攻击力高的主力弹种；3级装填量高，并且命中时有一定几率弹射(相当于从命中部位飞出的贯穿弹)但伤害仅为2级弹的2/3。通常弹一般用于与怪物的贴身战(甩尾范围边缘)，因为距离会让它逐渐失去效力

贯穿弹：1到3级贯穿次数(3、4、5)，全中时的总伤害依次提高，每一次计算时贯穿伤害依次降低。故在攻击体型小或要害小的龙的时候多使用1级弹或通常弹，大型龙或要害较大的怪时使用2、3级弹。因为贯穿弹能穿透怪物攻击，所以在攻击被遮住的要害或挽救队友时有不错的表现。其中1级弹由于泛用且携带量巨大(调和+炼金)非常实用

散弹：1到3级单击攻击力不变但攻击次数增加(3、4、5)，有部分水属性，故等级越高越好。但3级扩散有1级反动，注意。攻击范围广，对瞄准要求不高并且对部分龙效果相当好(例如麒麟，银火龙)，但是对某些怪物效果一般。原因在于命中点判定的关系，如果发现散弹对某种龙攻击时命中点大半不在要害时，就可以考虑放弃使用了。

彻甲榴弹：1到3级爆炸与火属性伤害依次升高。使用时主要依靠无视距离的爆炸固定伤害和爆炸同时造成的音爆弹效果，对弱火的怪也有特效。但由于携带量、总伤害低所以推荐在道具栏足够或讨伐音爆弹特效龙种(如大怪鸟、水龙)时使用。

扩散弹：命中后散开弹片爆炸攻击(无视距离)，1到3级分别为3-5片，每片攻击力固定(无修正时28)，有略微火属性。由于高攻击力和大携带量(扩2可带53发)扩散弹成为团队刷怪和单

黄远东	把PSP所有游戏汉化是我最大的希望！
读者资料	男，27岁，广东省汕头市潮阳区中华路友谊公司马小萍转，515100



人过关的一大利器，但是它却有两个显著的缺点——2级反动和昂贵的价格。

属性弹： 除火焰弹为通常型攻击外其它均为贯穿型，最大的特点是无攻击距离修正(当然太远是打不到的)且属性值随弩攻击力上升而不是固定，所以对于某些极端弱某种属性的龙来说相当实用(如老山龙弱龙，凯龙弱水)

特殊状态弹： 1、2级单发储蓄值为250/500；伤害1级与通3相同，2级比通2稍高(睡眠弹无伤害)。大携带量和高储蓄值可以很快让怪物进入特殊状态，缺点是装填量低(不超过4颗)和反动。但是不要仅仅把它当作状态弹用，无距离修正(太远一样打不到……)的高攻击力也可以让喜欢放冷枪的同志们暗爽一把。

回复/鬼人/硬化弹： 团战专用，唯一要注意的是范围较广不要打到怪物身上。

麻醉/染色弹： 效果同麻醉/染色玉。

——子弹之后是弩的使用

弩的攻击模式与弓的最大区别在于弓需要一段时间的蓄力而弩只需要上弹即可达到最佳效果。比起弓，弩的攻击机会更多但瞄准更不方便。

轻弩： 轻弩的闪避、攻击时机除收武器更快便于飞扑外与弓箭大体相同。需要注意的是速射机能虽然攻击输出高但是硬直较大，把握怪物大硬直或配合高台/BUG使用才是王道。

轻弩的特殊改造分别为增加弹速(变相增加最高伤害修正的距离)和消音器(效果同隐秘，可以与隐秘叠加)。



重弩： 攻击力高但移动/收放武器缓慢，主要依靠翻滚回避攻击，如遇到无法靠翻滚躲避的攻击只能提前收弩准备飞扑或者防御，所以攻击时机略少。防御性能低下但对吼叫效果优秀(不会后退)，可以使用防御强化但不能使用防御性能，故能躲则躲。使用时不要离怪物过远，如拉开距离请收弩追上，否则追尾的火车会成为你的恶梦。特殊改造为增加攻击、弹速与盾牌(无盾牌不可防御)，其中盾牌只有在持弩且无任何动作时才可自动进行防御。



关于瞄准：瞄准时推荐在盲射基础上配合R键开镜或L+方向键进行瞄准，瞄准后如人物没有移动那么弹道将不会有变化。

后期轻弩推荐： 缭乱的对弩、火龙弩、霞龙神灯弩、金狮弩以及黑/粉伞。

重弩： 红黑炮，老山霸，砦蟹炮。

技能推荐： 装填、反动、特殊/属性攻击强化、回避性能、装填量UP、XX弹强化、耳栓、见切。

最后特别说明一下连射技能，弓的王道技能到弩这里就变得有些鸡肋了。效果是上弹后在打完该种子弹或更换弹种前不用上弹，副面效果是子弹反动修正取消，即无修正(除通1外所有子弹均有反动)且不可与反动技能同时使用。

文/kuku



龙岩	中奖难，上边角栏更难，哎！（猴子：谁说的？）
读者资料	男，17岁，河北省菌苔市北城小学，056002



文/NDSBBS 哪吒的青春

在回忆中觉醒

～《赛尔达传说》系列历代记

赛尔达传说·海拉尔的幻想

日版	《THE HYRULE FANTASY ゼルダの传说》	1986年2月21日	FDS	磁碟
美版	《The Legend of ZELDA》	1987年6月	NES	卡带
复刻	《THE HYRULE FANTASY ゼルダの传说1》	1992年2月19日	FC	卡带

“赛尔达”的诞生从一开始就是有预谋的。1986年，任天堂正面临着家用游戏业内最具实力对手——世嘉的步步紧逼。

尽管此时FC在日本已初步站稳了脚跟，尽管此时距离日后造成轰动的MD的出世还尚有一段时间，但一贯善于深谋远虑、未雨绸缪的任天堂已提前开始了技术上的革新。后来的事实证明，这种革新远没有达到它之前所吹嘘的高度，它对主机和载体硬件的革命既不深刻，也不长久。相反的是，为了配合这次硬件改革而搭配的全新软件作品《海拉尔的幻想》却在电视游戏界掀起了一次狂澜，它不可阻挡的影响了一代准备跨世纪的游戏玩家，时至今日，这狂澜也并未消散。





一次并不算成功的硬件改革成就了一款无比优秀的软件作品，这不能不说“赛尔达”具有天生成为一个传奇的“命”。

游戏在日本以磁碟的形式被发售，这是FC上的玩家第一次接触到类似的游戏——它有一个庞大的世界观、靠故事情节来推动游戏的进程、它不



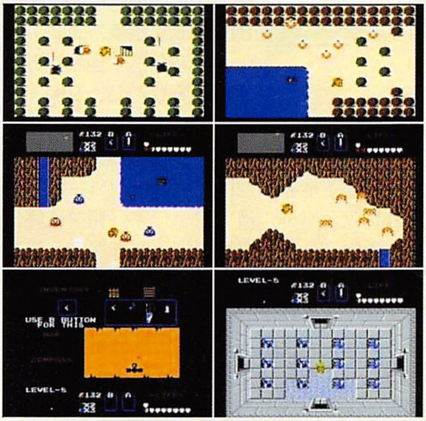
再是一关一关的固定模式，玩家们发现自己无法一次就将其打通……《海拉尔的幻想》为广大玩家提供了一个全新的娱乐方式，游戏的关键不再是激烈的格斗，而是充满智慧与变数的一个个小谜题。

大量的不知名的游戏杂志此时纷纷在日本各地涌现，它们如雨后春笋般迅速成名，它们成功的关键之处中都有共同的一条：开设专栏与读者一起探讨如何解开《海拉尔的幻想》中的那些谜题。游戏让玩家扮演一个精灵族的英雄“林克”，通过探索的旅程，最终从一个神秘的邪恶首领加农手中拯救世界。故事从加农和他的邪恶军团入

从1986年的《海拉尔的幻想》到2007年的《幻影沙漏》，任天堂的“赛尔达传说”系列已在不知不觉中走过了21年的岁月。就像这个游戏的名字一样，它在历史的见证下已不折不扣地成为了电视游戏史上的一个“传说”。

它开创了一个动作RPG的时代，并且在这个时代中引领潮流；它肩负了数部主机的命运，并且在每个命运的开头就为其画上了注脚；它承载了任天堂对于电视游戏的深刻理念，并且将这一理念前所未有地发扬广大……

21年，12代，这是一个无论如何都不应该被忘却的纪念。



侵了和平的海拉尔王宫，并且偷走了象征能量的“三角力量”中的一部分开始。“三角力量”是一个黄金制的三角状宝物，可以被用来支配无法形容的力量。为了防止加农得到更加强大的力量，赛尔达公主把剩下的代表“智慧”的三角力量分成了八块碎片，分散藏在王宫各处。

《海拉尔的幻想》以此为基础设计了9座特点各异的迷宫，也以此奠定了日后游戏系列的风格。玩家们发现，如果只是凭着满腔豪情简单地去杀死每个房间中出现的敌人的话，是不可能顺利通过迷宫的。游戏的谜题和道具部分制作得相当出色，每次进入迷宫敌人都会重新出现，玩家需要正确使用道具并且配合迷宫中敌人的出现时机和所处位置，触发机关达成特定条件才能通过。

“通过动作解开谜题，通过解谜推动冒险”——这就是《海拉尔的幻想》带给80年代的玩家们的最大惊喜与不同。

时隔近1年半，本作得以在大洋彼岸的美国发售。除去夺人眼球的金黄色包装外，“赛尔达”也终于有了自己正式的英文名称。尽管此次美版选择了回归卡带而并未采用磁碟，但它仍然创造了一项纪录——这是电视游戏史上第一款通过外接电池保存游戏进度的软件——这样的做法同样影响了一个时代。92年日版的复刻也采用了这样的形式，所不同的是，任天堂在它原来的名称后面加了一个阿拉伯数字“1”——这是一个正名的举动，也是一个向自己亲手开创的伟大“传说”进行致敬的最高礼节。



赛尔达传说·林克的冒险

日版	《The Legend of Zelda2 リンクの冒险》	1987年1月14日	FDS	磁碟
美版	《The Legend of Zelda 2 The Adventure of Link》	1988年12月	NES	卡带



1987年，FC在日本迎来了它的4岁生日。就在大洋彼岸的美国玩家仍在翘首企盼《海拉尔的幻想》登陆NES上时，“赛尔达传说”的正统续作却以《林克的冒险》为标题正式在日本发售，当然，其登陆的平台仍是任天堂在日本全力推出的磁碟机。

1代获得了巨大的成功，“续作应该能更好玩”的想法在发售前占据了绝大多数玩家的大脑。但是事实上，这款游戏却成为这个经典系列中最为“另类”的一作。现在看来，“赛尔达传说”系列日后的绝大多数作品都是以初代为蓝本制作的，但《林克的冒险》相对于它广受欢迎的前辈来说却是如此地与众不同，它看起来就像是众多类型游戏的“混血儿”——平台动作、角色扮演、射击、解谜……几乎当时所有流行的游戏中的成功要素都被它拿了过来，集中在了自己身上。

如果说，《海拉尔的幻想》在一个动作RPG的衡量标准中更具有RPG的解谜和冒险元素的话，那么《林克的冒险》就在这个标准中更具有灵活的动作性。

如此和前作不同的设定使一部分玩家放弃了它，但若仅仅因为它“不同”就选择拒绝，那就相当于犯了一个极大的错误。其实本作的基本理念还是在相当程度上继承了系列的特色和风格的，在海拉尔的不同区域里，玩家要通过战斗在充满加农邪恶势力的6个迷宫中逐步前行。游戏中的地牢、山洞、宫殿都以横向视角的方式呈现，这样的横向卷轴设计逼迫玩家不得不注重于高段位和低段位的立体式攻击新方式。



“赛尔达”也由此进入了新的冒险篇章。玩家刚开始游戏时，会误以为自己玩到了一个类似正统RPG的游戏。玩家不能在大地图上解谜或战斗，而且主人公林克在室外也被“缩小”了。和“最终幻想”类似：玩家可以在地图上四处探索，但却不能使用手中的剑或魔法。在大地图上遭遇敌人即会进入战斗画面，但不同于RPG的回合制战斗的是，本作解决敌人的过程却是横版过关的形式。游戏还在继承前作衣钵的前提下大胆吸收了许多传统RPG的特征，比如经验值和升级系统的概念，LEVEL UP时可以自由选择把能力点加在攻击力、魔力、体力三项数值上，如此一来玩家育成的林克堪称千人千面，不同能力取向的角色产生的细微变化也让游戏产生了重复娱乐的价值。

尽管当时有的玩家认为这样变化使得本作缺少了系列中某种神奇的魔力，已经无法像初代那样俘虏自己的心，但更多的认真玩过《林克的冒险》的人却认为：这是一款需要仔细辨别才能够体会得到的“赛尔达传说”。

2004年，任天堂在GBA上推出了纪念红白机Famicom上市20周年的“Famicom Mini”系列，其中自然也包括了在FC-DISK上发售的系列最早两款作品。在这款套装中，《海拉尔的幻想》编号为05，《林克的冒险》编号为25。

1989年，任天堂在掌上游戏机Game&Watch上推出了一款专用的“赛尔达”。游戏中的林

●复刻

日版 Famocom Mini	《The Hyrule Fantasy ゼルダの传说1》	2004年2月14日	GBA
日版 Famocom Mini	《The Legend of Zelda 2 リンクの冒险》	2004年8月10日	GBA
美版 Classic NES Series	《The Legend of ZELDA》	2004年6月7日	GBA
美版 Classic NES Series	《ZELDA II The Adventure of Link》	2004年10月25日	GBA

克只是很机械地要在躲避楼底敌人干扰的同时攻击处于屏幕另一端的BOSS。每过一关敌人的数量和速度就会得到加强。除了登场的主角名叫“林克”外，本作基本和系列没有任何联系。

2002年，本作被复刻收录于GBA上的《GAME &WATCH GALLERY 4》中，有兴趣的玩家不妨一试。

●衍生

Game&Watch	《ZELDA》	1989年8月	专用机器



赛尔达传说·众神的三角力量

日版	《ゼルダの传说 神々のトライフォ-ス》	1991年11月21日	SFC
美版	《The Legend of Zelda A Link to the Past 》	1992年4月	SNES
复刻	《ゼルダの传说 神々のトライフォ-ス& 4つの剑》	2003年3月14日	GBA
复刻	《The Legend of Zelda A Link to the Past /Four Swords 》	2002年12月2日	GBA

“赛尔达传说”3代于1991年11月21日在SFC上正式发售，这一天也是日本SFC上市一周年的纪念日。《FAMI通》给这款名为《众神的三角力量》的作品打出了39分的惊人高分，这一评价也使得本作成为整个SFC平台上得分最高的游戏，其纪录直到七年后才被同系列的5代作品《时之笛》所打破。



在本作中，玩家可以往返于光明与黑暗的世界，即表世界和里世界。光明世界由海拉尔的正常景观组成，茂密的森林、青翠的原野、阴冷的洞窟和黑暗的地牢；暗黑世界则是光明世界的负面景象，树木变得光秃，原野变得干裂，奇异的生物遍布大地。两个世界的地形虽然一样，但特定的地点还需要在里表世界进行切换才能到达。如此富于变化和耐玩性的设定使得看似微小的游戏地图拥有极其庞大的存在，冒险的范围在不经意间被扩大了许多倍。如果玩家看见一个可疑的石头，可以通过镜面扭曲再去看看里面是否也存在另一个相同的领域。如果因此发现了一堆看似草丛的背后居然有隐藏的宝物，那玩家获得的成就感将会是无可比拟的。通过这种“平行世界”的设定，玩家有了更多的空间去进行冒险，游戏中各种隐藏地点和特有宝物的存在激起了他们无穷的探索欲，进而开始了彻底的寻觅。



SFC机能的提升使得本作的冒险环节和动作设计呈现出前所未有的高度。制作者非常强调单一场景的独立性和场景切换时产生的



巨大视觉落差，从一端突然出现的截然差异的场景所造成的思维跳跃带给了玩家巨大的趣味。高度视差滚动机能成为了现实，制作者可以在原来房间的上方放置第二层的走道，这大大深化了一些更加巧妙的谜题设置。也许无意间玩家就能发现放在地面下的宝物，但是却需要推倒一个石块来激活楼下的开关。游戏结合了一代中的一流解谜要素和二代的关卡多级设置，房间再也不会紧缩在单幅的屏幕中而能变得能随屏幕拖动，作者通过此用去了大量的时间让玩家感受到每一个关卡的不同象征和含义。

电视游戏发展至当时，RPG类型的游戏进程推进基本上已是大同小异：与NPC进行对话获得故事线索；通过探索迷宫、打怪升级获得宝物；最终伴随着BOSS的惨叫而结束。《众神的三角力量》无疑是这方面最合适的全年龄优秀作品，她就象一个童话真实的存在。游戏用洗练简洁的NPC对话和自然衔接的事件本末来体现出表里两层世界的微妙联系，剧本用相当隐晦的笔触描述了林克、加洛多罗夫、赛尔达这三个黄金力量持有者间绵延漫长的历史纠结与冲突。没有升级系统的设定让每个不同的玩家轻松上手，不用知道接下来的任务，玩家只需要像看书一样的继续就可以了。虽然游戏里并没有特定方向指导玩家通过游戏，但物品的限制经常清楚地告诉你下一步你该干什么。当然游戏中也有很多解谜，玩小游戏和支线任务的内容，所以就算你不想马上跑去下一个迷宫探险，你也可以有很多选择来不让自己闲着。本作绝对是系列的大变革之作，抛开机种限制的因素不说，其灵活多变的游戏内容，给之后的系列作品也铺垫了诱人的基石。《众神的三角力量》在许多玩家的心中仍是系列最为优秀的作品之一，甚至有人将其誉为2D“赛尔达”的巅峰之作。2002年，本作和《四神剑》作为合卡一起登陆了GBA，作为十一年后联手新作的再度复活，这也从另一个侧面说明了其在系列中的优秀品质和所拥有的巨大号召力，让人不得不为之叹服。

●衍生

卫星放送	《BS ゼルダの传说》	1995年
卫星放送	《BS Zelda Inishie no Sekiban》	1997年

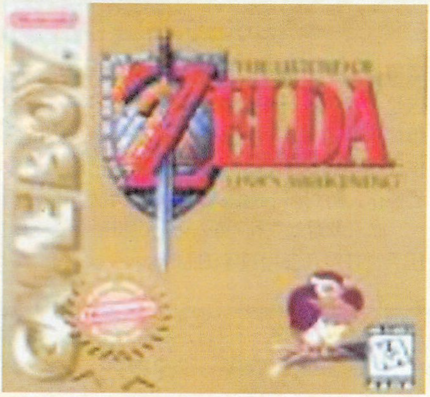
1995年末，任天堂为SFC专用卫星信息接收装置SFC-Satellaview制作了一款实时在线的Online版“赛尔达”，创下了最高8万人同时参与的最高纪录。这种BS版的“赛尔达”通过卫星定时向玩家播放，任天堂则有专门的主持人来通知大家何时会有追加的妖怪和隐藏的情节出现。1997年，任天堂又发售了BS版的续作《古代的石盘》，并连续进行了4季。对于玩家来说，这种前所未有的互动乐趣至今仍是注重单机游戏的“赛尔达”的一次意外突破。



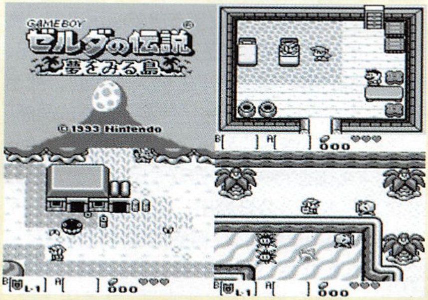
赛尔达传说·梦见岛

日版	《ゼルダの传说 梦をみる岛》	1993年6月6日	GB
美版	《The Legend of Zelda Link's Awakening》	1993年8月	GB
复刻	《ゼルダの传说 梦をみる岛DX》	1998年12月12日	GBC
复刻	《The Legend of Zelda Link's Awakening DX》	1998年12月31日	GBC

1993年6月6日是广大GB玩家值得纪念的日子，任天堂终于将《梦见岛》在GAMEBOY平台上推出。此刻小小的平台上掀起了轩然大波，同时也产生了种种疑问，没有人看好小小的只能黑白发色和有着劣制单声道的GB能让“赛尔达”继续书写它的传说。但事实是，最终《梦见岛》成为了一棵救命稻草，它彻底地延续了GB主机的寿命。



在打倒邪恶的魔王加农后的若干年，林克为了正义继续修炼。一天，当他独自在海上航行的时候，暴风雨突然来临，惊慌中的英雄在这突如而来的灾难中和断成两截的船体一起被冲刷到了一个陌生的岛上。在林克的睡梦中，隐约听到了一个女孩喃喃的声音，苏醒后却发现眼前的女孩不再是曾经一起经历风雨的赛尔达公主。她有着一副全新的面孔，她的名字叫做玛琳。玛琳告诉他，这个岛叫做克荷林特，岛中间的山顶上有一个巨大的彩蛋……正当林克努力回忆自己怎么会来到此岛的时候，一只神秘的猫头鹰出现在了他的面前，猫头鹰告诫林克一定要找到一个名叫“风之鱼”的东西一切谜团才能够解开。由此，林克开始了一段毫无头绪的冒险。



随着游戏的深入，玩家会渐渐发现其实林克所在的克荷林特不过是自己的一个噩梦罢了。在《梦见岛》中林克无意中扮演了魔王的身份。林克所在的世界实际上是一个梦境，并且正被恶梦所吞食着，为了驱逐恶梦，林克需要去叫醒传说中的“风之鱼”，但这样做的话不仅是恶梦，梦幻世界里的一切也都会消失，于是林克也就成为了毁灭世界的人。而所有的敌人、怪物和岛上的居民为了自己生活的世界不被毁灭而和林克战斗着，尽管如此，但最后它们仍是无力阻止玩家的决定。林克使得岛、妖怪以及岛上的普通居民生活的梦境世界消失，这样的情节发展到最后是玩家给自己交出了一份具有强烈暗示效果和启迪意义的答卷。

在过去的“赛尔达”乃至所有其它的RPG故事中，玩家通常扮演的都是类似救世主的角色，去消灭的也是那些意图毁灭和破坏世界的魔王。但《梦见岛》却从另外的一个角度冷静地审视着这曾经发生的一切，很明显，本作有一个寓意非常深刻的故事。虽然这是一部和赛尔达公主毫无关联的“赛尔达传说”，但其真实地拷问人们内心的意义却使得它超越了一个普通电子游戏的境界。



如此充满哲理深度的游戏剧情，使得本作和同期的任何一款RPG大作相比都毫不逊色。一个小小的黑白掌机上的游戏竟能有如此令人发指的世界观设定，不能不说令人感到惊奇，它也因此战胜了许多填充了所谓华丽包装的大制作。5年后，任天堂在GBC上复刻推出了本作的彩色版本——《梦见岛DX》，除了色彩上的感官有所变化外，制作者还专门为其设计了一座隐藏迷宫，这也算是带给玩家的一个小小惊喜吧。

●衍生

PHILIPS CD-I	1993年	《Link The Faces Of Evil》
PHILIPS CD-I	1993年	《Zelda The Wand of Gamelon》
PHILIPS CD-I	1994年	《Zelda's Adventure》

上世纪90年代初，任天堂试图给SFC搭载CD-ROM功能，就将“赛尔达传说”系列中的一些游戏角色形象授权给了合作伙伴——飞利浦（PHILIPS）。飞利浦以此为基础在自己的主机CD-I上开发并推出了后来被玩家称之为“谜之三部曲”的三款赛尔达游戏，但玩家普遍对这三款挂着“赛尔达”头衔的作品评价极低。

其中在一款名为《Zelda The Wand of Gamelon》的游戏中，主人公林克奉命去救签订和约而失踪的国王时－－竟然也失踪了！－－更令人不可思议的是，万般无奈的赛尔达公主只有亲自出马，只身去寻找和营救不知到哪里去了的国王和林克，上演了一出颠覆传统的“美女救英雄”的奇异戏剧！！！这是让系列铁杆追随者无论如何也不能接受的事情，而游戏本身也没有因为有如此大胆的变化而变得超凡脱俗，从画面、音乐、角色形象到操作，游戏都不能让人满意，甚至无法接受。



此三款游戏飞利浦都只在欧洲进行了发售，任天堂并没有参与其中的制作。

赛尔达传说·时之笛

日版	《ゼルダの传说 时のオカリナ》	1998年11月21日	N64
美版	《The Legend of Zelda Ocarina of Time》	1998年11月23日	N64

《时之笛》创造了“赛尔达”历史上的一个奇迹，它是整个系列作品中最为杰出的一部；《时之笛》导演了游戏3D化时代的真正降临，它引领了一个游戏时代的潮流；《时之笛》创造了一个电视游戏的奇迹，它在历史上所有电视游戏的评比中都应该是最为伟大的存在，它无可争议地站在了电视游戏金字塔的最顶端。（图19）



90年代末的电视游戏界，正被索尼的PS主机凭借着“所有的游戏都在这里集结”的口号而日趋垄断。N64的萎靡不振使得任天堂从一个霸主的天空一下子跌落到了历史的最低谷。如果此时没有《时之笛》的出现，可以说没有任何一个游戏能够改变这个局面。但奇迹就这样发生了，任天堂成立了有史以来最大规模的开发团队，不但宫本茂的情报开发部全线出击，其他开发部门的骨干精英也纷纷被抽调到这个开发计划中全力协作。最高时开发人员的人数竟达到了150人以上，整个游戏的总制作费用则超过了50亿日元！

还在游戏开发之初，宫本茂就暗示这款“赛尔达”是真正彻底展现任天堂最高实力的作品，他对《时之笛》倾注了平生最大的心血，把笛子作为贯穿剧情的核心完全是源于偶然的灵感，为此他甚至不惜将原剧本全部推倒重来。1998年5月末美国亚特兰大E3游戏大展，《时之笛》首次在日本以外公开展出。人们需要经过一个多小时的排队等待才能得到短短几分钟的亲身体验机会，而这个展区因此也始终保持着人头攒动的空前盛况。北美任天堂

主席林肯对广大媒体记者提前宣布：“《时之笛》将成为电视游戏史上最伟大的游戏作品！”

在世界玩家的千呼万唤中，1998年11月21日，在这个值得所有玩家记住的日子里，《赛尔达传说 时之笛》终于破茧而出。带着令人难以置信的速度，游戏的销量瞬间创造了历史神话：日本本土销售145万份，海外销售620万份！在此同时，游戏还带动了濒死不前的N64主机销量，游戏主机从3千台以下的周销量暴涨至2万台以上的日销量，由此原本已被视为穷途末路的N64迎来了整整两年的黄金时光。日本的《FAMI通》给出了历史上第一个满分40的评价，欧美的IGN和GAMSPOT也赋予了满分评价，《时之笛》令人难以置信地赢得了东西方从专业制作人、媒体评论家到普通玩家在内的全面而高度一致的极端赞扬。

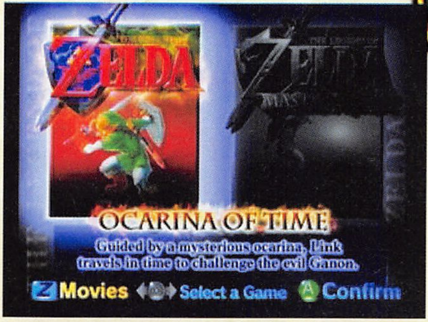


《时之笛》是以卡带作为载体的，游戏的大小只有256 mb（32mB），以当时次世代的主流载体——光盘作为标准参照，如此小的容量要表现出一个极其宏大而真实的3D环境和不计其数的让人瞠目结舌的多边形效果是有些令人难以想象。但任天堂却做到了，不仅做到了，而且做得几近完美。玩家此前担忧的视角问题在游戏中通过“锁定系统”得到了完美的解决：玩家利用此系统可以将视角切换为第一人称，而在战斗的时候又可以通过它锁定敌人以便攻击。

游戏的剧情发展完全采用了电影推进的手法，张弛有度，大气磅礴。游戏中的世界极其广大，而时间的流逝还会为玩家创造出一个更为广阔的冒险范围。游戏的主题始终紧扣“时间”这个概念，在过去、现在、未来三种时空状态下，作品一如既往地阐述了一个英雄与美人，正义与邪恶的永恒故事。只是不知玩家在面对自己不同时空下的情感交错时又会心生出怎样的感慨。

游戏的另一突出之处还在于“笛子”这个道具。制作人将这个道具与谜题、剧情、玩家的行动和探索游戏更多的秘密有机结合在了一起。音乐的表现在本作中已不单单只是一个背景的交代或情绪的引导，它已成了整个游戏的灵魂和内在发展的原始动力。时至今日，《时之笛》中的乐曲还不时被玩家哼唱起，尽管没有一句歌词，它却有着比流行歌更为广的传唱度，“这是一个10年后再玩都不会过时的游戏”——明年刚好就是10年了，现在的你如果还没有玩过《时之笛》，那么大可以拿起手柄去验证下：是否这是个仍能令你感到完美、不可思议、杰出、伟大和令人感动的电视游戏作品。

2002年，本作以《里·时之笛》的名称复活。作为复刻版它有两点特别：其一是此版并没有单独发售，而是作为GC上赛尔达《风之韵》特典中的赠品向所有早期购入了该游戏的玩家配送；其二是制作者将《时之笛》中所有的迷宫全部左右颠倒了过来，玩过《时之笛》的玩家再一次玩这款复刻作会发现像是进入了镜子中，这使得游戏难度大增。《里·时之笛》中完全相反的迷宫使原来的机关和解谜过程焕发了新的生命，给玩家带来了与原版截然不同的玩法，甚至有玩家把这款复刻版当作一个新游戏重新挑战。



●复刻

《ゼルダの传说 时のオカリナ》 《ゼルダの传说 时のオカリナ・里》	2002年12月13日	GC	非卖品
《The Legend of Zelda Ocarina of Time》 《The Legend of Zelda Ocarina of Time Master Quest》	2003年2月16日	GC	非卖品

赛尔达传说·姆吉拉的假面

日版	《ゼルダの传说 ムジュラの假面》	2000年4月27日	N64
美版	《The Legend of Zelda Majora's Mask》	2000年10月26日	N64

《姆吉拉的假面》是系列中难度最高，最具挑战性的作品。游戏仍旧使用了《时之笛》的开发引擎，但作品本身呈现出来的内容可以说和《时之笛》完全不同。

游戏故事的情节紧随着《时之笛》的冒险历程，但没有了赛尔达公主和宿敌加洛多罗夫的登场。玩家进行冒险的环境也不再是海拉尔，而是一个叫做“泰尔米纳”的陌生平行世界。这个世界正面临着三天后月球的撞击，随时都可能产生的毁灭把游戏中的人们推到了绝望的边缘。每个人的生命都只剩下了72个小时，这个时候你会选择做什么？林克别无它选，“赛尔达”也别无它选，玩家操作着林克意图创造奇迹。

千万不要以为上面所说的只是一个换汤不换药的英雄剧情。游戏的真实时间限制也只有72个小时！也就是说，游戏中的时间概念和玩家身处的现实世界一模一样。更要命的是，游戏还不允许玩家中途存档！！噢，是的，就是这么真实而残酷的游戏条件，只有72个小时，你能够完成这个老掉牙的使命吗？

游戏中林克的笛子已不能再像月光宝盒一样带着他自由地穿梭时空。玩家要么带着已得到的重要道具返回到游戏的第一天，要么就只能一鼓作气将游戏打通。游戏



凭借如此苛刻的设定，带给了玩家空前绝后的紧张和挑战。

“现在我要干什么？”“下面又该干什么？”……这是游戏中



玩家时时刻刻都要考虑的问题。合理而有序的安排当然有利于玩家攻关，但穿插在这其中对游戏乐趣的享受和对剧情发展的关注才是更高的追求。

虽然迷宫数量只有4个，可说是历代最少。但四个迷宫所处的四个方位的地区却拥有各自的特色。第一次进入这些区域的玩家可能根本不知道迷宫的入口在哪里，林克要通过区域里的更多的小区域来慢慢调查，才可能逐渐清楚。“面具”是本作的一大亮点，游戏通过此项设定让林克扮演了其它的角色，拥有了更多的能力。每到一个新的场景就会出现对应其能力的谜题，玩家需要尝试多种能力的组合来解开这些障碍。这也是系列作品中主人公最富有变化和趣味性的一作。

虽然《姆吉拉的假面》是当时N64上首款对应专用4MB扩张内存的游戏，但游戏因此而上升的解像度和贴图质量并没有堵住评论者的嘴。“噢，这简直太难了！”“什么？又要从头开始？！”“这根本就不是‘赛尔达’！！！”——类似的抱怨在很多玩家进行游戏时都会出现。尽管大多数玩家对本作的剧情设置和系统设定都给予了很高的评价，但游戏因此而上升的操作难度却也使得他们相当不满。任天堂没有考虑他们一贯宣称重视的普通甚至低龄玩家的感受，繁琐的谜题设计和高

难的操作要求使得一部分玩家永远告别了“赛尔达”，纵使有幸坚持下来的玩家也不会再轻轻松松地抱着手向朋友炫耀自己体验到了一个多么好的作品。

无论是以当时的眼光还是以现在的视角，《姆吉拉的假面》都是一个不折不扣的先锋作品。时至今日，它的难度仍然使人望而却步。玩家们不明白，任天堂为何要在人类刚刚跨入21世纪的时候推出这样一款令人时时都感到压抑和绝望的作品。

●复刻

iQue	赛尔达传说 时光之笛》	2003年11月18日
iQue	《赛尔达传说 魔力面具》	2004年

这是截至目前仅有的两款由任天堂官方授权发售的中文版“赛尔达传说”。不过幸运的是，《时光之笛》正是系列的巅峰之作《时之笛》的汉化版，另一款《魔力面具》则是《姆吉拉的假面》的汉化作品。要玩到这两款作品目前只有通过任天堂在国内发售的“神游机”。

赛尔达传说 7 代 · 不可思议的果实

日版	《ゼルダの传说 ふしぎの木の实 大地の章》	GBC	2001年2月27日
	《ゼルダの传说 ふしぎの木の实 时空の章》		
美版	《The Legend of Zelda Oracle of Seasons》	GBC	2001年5月14日
	《The Legend of Zelda Oracle of Ages》		

作为系列的第7代作品，《不可思议的果实》第二次登陆于掌机平台。这也是任天堂第一次和其他厂商进行合作，联合制作这个已成为招牌经典的伟大系列。

合作的另一方是世嘉和CAPCOM，是的，从这两个厂商的名字上你就能看出来，这款“赛尔达”较之以往将会是多么的与众不同：第一，游戏的剧本是由一个名为“FLAGSHIP”的新成立会社负责，这个会社由任天堂、世嘉、CAPCOM三社联合出资成立，他们针对系列中的图腾“三角力量”分别写了《力量之章》、《智慧之章》、《勇气之章》三个剧本，彼此呼应，游戏的情节展开与进行类似于一个电影的三部曲。第二，尽管由于硬件技术上的原因，三个剧本最终被压缩为两个，但玩家的游戏过程会非常类似《生化危机2》，就像可以自由选择卡莱尔或是雷昂一样，玩家在本作中也可以选择从《时空之章》玩到《大地之章》或是反过来从《大地之章》玩到《时空之章》。游戏中的剧情和隐藏要素会因游戏顺序的不同而发生改变，游戏的耐玩性也因此变得可以重复和得到加强。第三，本作对动作的要求达到了历代最高，并且其风格不再是任天堂式的以智慧为主，游戏的动作要求变得更为严格和硬朗，一些纯粹是考验玩家高度操作性的谜题会更让人在一定程度上产生某种错觉，以为这是在玩一款传统的CAPCOM式的动作过关游戏。

游戏在主线剧情中甚至没有安排赛尔达公主的出场，全新角色大地巫女和时空巫女则成为了传统女主角的替代。《大地之章》中的林克要使用“四季权杖”来变换季节，不同季节会在同一地点会形成不同的地貌地形，玩家要聪明地想到各种季节对脚下的土地有可能带来的影响，进而解开谜题，向着更深入的剧情前进；在《时空之章》中，林克又要使用“时空竖琴”这个道具往返于过去和现在：回到过去引发某个事件让现在的世界发生变化，随着这种变化带来的效果通过先前的障碍或是机关，最后救出时空巫女。

在其中的一章通关后，游戏会给出一串密码，玩家可在另一章中输入密码继续游戏。先玩的章节就是普通的New Game，而输入通关密码后进行的另一章节就是“里”游戏，两章的情节互为表里，互相照应。因此，完美的游戏结局也就有了4个：“大地·表”、“大地·里”、“时空·表”、“时空·里”。这样玩家要100%的完美攻略此游戏起码要从头至尾玩两次，而“里”游戏中的剧情、地图和流程都与NewGame不同，这样玩家又可以当作两个单独的新游戏来玩。两部作品中《时空之章》的解谜要素和动作要求都较《大地之章》有明显提升，道具的数量也大大增加，而且在《大地之章》中切换季节是不需要更换地图的，但在《时空之章》中现在和过去的地图却不尽相同，玩家需要很好地配合两张地图才能顺利进行探索，这也间接增加了游戏难度，考验了玩家的整体思维能力。

《不可思议的果实》是“赛尔达”历史上一次具有积极意义的合作成果，CAPCOM发挥了天马行空般的想象力，为自己的硬朗作风注射进了许多智慧的尝试。任天堂的这一经典系列也因此在风格上变得更加多样化，角色林克的形象也前所未有地让人感到圆润和充满活力。

NDS的生活应援

Cheerful DS Life

火热推荐

(丰富你的DS空间)



STG 射击游戏		
	游戏名	时空王牌
	厂　商	KONAMI
	发售日及其它资料	●2007.06.22 ●1~4人用 ●19.95美元 ●512Mb

穿越时空的飞行员



如果你有机会回到过去的世界，你想做什么呢？游戏的主人公Clock博士和他的助手Scythe一起研究时间机器。在时间机器即将完成的那一天，Clock博士有事回了家。就在博士回家之后不久，他的助手Scythe竟然偷走了时间机器并且回到了过去的时代。好在博士还有一架破旧的老式双翼飞机，于是他驾驶着这个“最后的希望”开始了拯救过去的旅程……

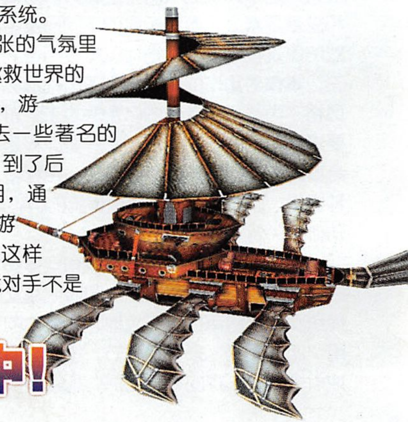
在过去的时代成为王牌机师！



↑这个游戏以射击为主，模拟飞行的类型在NDS上还真不多见。

Scythe回到一战时期的世界，并且劫持了一列车军火准备实现他的野心。博士当然不能看着不管，游戏就这样开始了。游戏主要是在追尾视角的模拟飞行中进行的，由于飞机的飞行路线是一定的，所以只要躲避敌人的攻击并且适当反击就可以前进。敌人主要由各个时代的飞机和坦克的军团组成，博士驾驶的战斗机也会随着时间的推移而进化。在没有导弹的时代，只依靠机枪与航炮对付敌人是十分吃力的。战斗机进化之后，不但武器威力提升，还会追加自动制导等系统。

整个游戏在比较紧张的气氛里进行。虽然博士干的是拯救世界的营生，但是在更多的时候，游戏的过程更像在欣赏过去一些著名的场景。游戏难度并不高，到了后期只要把握好火力的使用，通关不是什么难题。另外游戏还支持4人无线对战，这样的玩法比较有意思，毕竟对手不是攻击模式固定的AI了。



拯救世界的责任在你手中！

钓鱼物语今夏登场

ACT 动作游戏		
	游戏名	沿川垂钓 树荫谷的流水之歌
	厂　商	MMV
	发售日及其它资料	●2007.06.27 ●1人用 ●5980日元●512Mb

《沿川垂钓》由制作《牧场物语》的MMV开发。经过在GB、GBA平台的活跃之后，这个系列终于在DS上登场了。故事的舞台在一个名叫“ももんじゃ山”的地方。主人公“千里”（せんり）和妹妹“云娜”（ゆんな）在这里过着平静的生活。突然有一天，云娜因为得了不明疾病而昏睡不醒，千里为了治好妹妹的怪病，在这里寻找使她康复的方法。



丰富的垂钓和采集等系统

游戏的操作很简单。在河边设置好钓竿，用触摸笔在水面上划动，就可以把钓钩甩出去。等鱼上钩之后，按照提示点击画面，就可以把鱼钓过来。当然了，被钓住的鱼是不会任你宰割的，所以在出水之前还要和它进行一番搏斗。这时候需要注意主人公的体力和钓线的紧张度，如果力气耗尽或者钓鱼线被拉断的话，那辛苦可就都白费了。在钓鱼成功之后，根据鱼的种类和大小可以得到相应的点数，还能把鱼卖给旅行商人换钱。

和《牧场物语》一样，主人公的体力消耗之后必须休息才能继续干活。除了钓鱼之外，在山上采集花草和昆虫可以节省许多体力。所以平时除了钓鱼之外，还要抽时间去山上走走。



↑多人的联机对战系统支持四人无线同时游戏。最后得到的成绩会存储在游戏的记忆体里。



→山中的妖怪十分友好，他们和主人公的交流是剧情发展的关键。

多人对战和迷你游戏

除了在游戏里和对手进行垂钓比赛之外，本游戏还支持最多4人的联机对战。对战充满了紧张感和竞争的气氛，最后获得冠军的人可以得到奖品。而且比赛记录会保留在玩家的卡带中，作为取得的成就。

游戏里还有和妖怪玩的小游戏，实际上是帮它们干活。如帮助小豆洗淘红豆、帮助镰鼬割草、帮助贪睡的ぬりかべ起床等等。这些迷你游戏使玩家们平静的生活充满了乐趣。除了寻找治疗妹妹的怪病的方法之外，和这些友好的妖怪相处也是游戏里重要的剧情部分。这些妖怪将在主人公的冒险（？）中给他提供十分有力的帮助。



ACT 动作游戏		
	游戏名	哈利·波特与凤凰社
	厂商	EA Games
	发售日及其它资料	●2007.06.24 ●1~6人用 ●19.90英镑 ●256Mb

少年偶像终于归来

在哈利·波特系列的电影第五部《哈利·波特与凤凰社》即将推出之际，各大机种版本的游戏也都呼之欲出。这个戴眼镜的英国少年的人气确实大得惊人，以至于为其做游戏的EA敢在全机种四处开花，甚至连GBA版都有推出，DS在海外如此火热，如果没有游戏的话那岂不是太没有道理了。为了对得起DS的广大玩家，EA在这个游戏上投入的工夫不少，从游戏的画面就能看出来。



魔法学校五年级生活太刺激了！

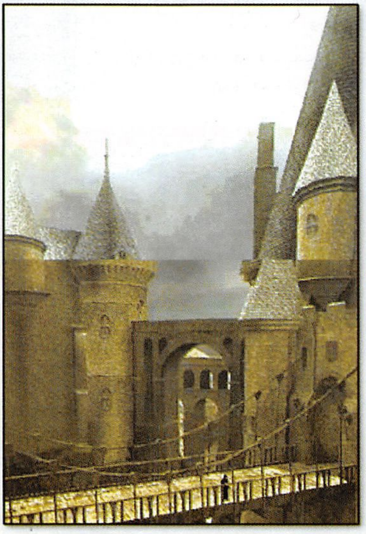


→游戏活用了DS的机能，使用魔法的时候需要利用触摸屏幕才能挥动魔杖施放出火球等法术。

在游戏里，玩家在霍格华兹魔法学校中四处探索，接受不同的任务，到不同的地方完成这些“作业”一样的东西。在学校的第五个学年里，哈利面临着空前的危机。因为担心霍格华兹的校长邓布利多以谎称伏地魔复活的方式趁机夺权，魔法部长康尼留斯·福兹指派了一名黑魔法防御术的老师就近监视邓布利多和霍格华兹学生的一举一动。但是，学生们学到的“受魔法部认可的防御术课程”根本就没法防备敌人的入侵，因此赫敏、罗恩和哈利组成了“邓布利多的军队”，协助他们自己以及其它英勇的年轻巫师，为对抗伏地魔和食死人的残酷战争做好准备。玩家在《哈利波特和凤凰社》（Harry Potter and the Order of the Phoenix）里能够扮演多重角色，包括哈利·波特、邓布利多和天狼星布莱克。这款电玩游戏让哈利波特迷们有机会挥舞法杖，探索霍格华兹，以及体验“闪电疤痕男孩”生命中最刺激也最危险的一年。

丰富的垂钓和采集系统集丰富的丰富的丰富的

游戏里的学校是用精密贴图的多边形构成的。玩家可以在所有房屋、走廊和庭院中活动，电影里的场景被完全地重现。游戏里的法术是强大的五年级魔法，需要通过触笔操作下屏幕完成的，这也是体现DS机能的地方。随着剧情的推进，哈利需要征召所有的同学，教导他们黑魔法防御术，以对抗即将到来的敌人。游戏里的战斗十分丰富，从催狂魔的小威宁镇攻击行动，到魔法部的惊天动地战斗，电影里的名场面都可以看到。除了哈利和他的同学外，玩家还可以扮演天狼星和邓布利多，与鲁休斯、贝拉和伏地魔在魔法部进行大战。在多人决斗模式中，玩家也可以扮演敌人中的伏地魔、鲁休斯、贝拉、嘎哥、克拉和高尔。随着电影即将上映，哈利波特迷们也应该马上准备行动了。



←哈利·波特所在的学校在游戏里也得到了重现，NDS的有限的3D机能被利用到了极致，欧美厂商的实力不可忽视。

PUZ 益智游戏		
	游戏名	触摸右脑
	厂　商	SEGA
	发售日及其它资料	●2007.06.23 ●1~4人用 ●5980日元●256Mb

开发右脑人人有责



自从《锻炼大脑的大人的DS训练》（俗称：脑白金）系列在日本掀起一阵“健脑”热潮后，DS在吸引众多中老年人成为玩家的同时，本身也几乎变成了一台“保健机器”。受任天堂高额利润的引诱，众多游戏商纷纷加入到“健脑”大军之中。SEGA除了在PSP上发行了川岛隆太教授监修的《脑锻炼》之后，又在DS上开发了“触摸右脑”的游戏。



↑《触摸右脑》系列移植家用机之后在日本引发了极大人气，在日本的游戏媒体上还有四格漫画登载。

街机名作移植 DS 四姐妹亲情齐出场

这个《触摸右脑》实际上从1999年开始就在街机上推出了。2000年的时候又推出了街机的第2代。本系列的最大特点就是由“右脑四姐妹”（亮子、泉、亚美、智子）组成的训练与诊断军团，针对玩家右脑的开发情况进行测试。从2代开始登场的带有神秘气息的研究员（占卜师？）伊布和四姐妹一起为玩家的右脑锻炼进行指导，不同的角色们都有声优配音，性格被表达得很明显。

开动起你的形象思维能力 在极短的时间里做出反应

游戏主要分10个不同的种类，主要分别考察玩家的分析、推理、反应力、集中力、注意力等能力。操作十分简单，只要用触笔轻松地点击下屏幕就可以了。需要注意的是测试的时间是有限的，如果到了时间还答不出来的话就算失败。如果连续答对数题，进入下一轮的时候就可以进入由伊布主持的高难度模式。在分成4部分的正规测试中，经过前3部分之后，伊布还会为你预测最后的成绩。当然了，最后取得的成绩要比她的预测更高才能得到大家的认同。

本作不但包含了街机版的全部内容，还追加了新的隐藏人物。另外声优的解说可以在游戏里切换，大家可以挑选自己喜欢的助手。另外右脑四姐妹还专门为DS版唱了新的主题歌，在游戏的官方网页中可以欣赏。

除了测试个人能力之外，本作还可以多人对战，另外还有专门测试两个人之间配合默契程度的“相性诊断”。只要使用一台机器就可以测试你和好朋友的配合能力。



↑游戏里的大部分测试都是考察玩家对图形的推理、判断和分析、辨别等能力的。这也是右脑的主要功能。

汉化情报大连载

强袭!《逆转裁判4》真情体验版出炉!

这是继续上次采访后naka对我们所承诺的，属于逆转fans的夏天第一弹，《逆转裁判4》真情体验版。所谓的真情体验版就是将4代的四部分剧情进行完全汉化，并且加以润色，以及除去一些BUG，不过还是有一些细节部分没有进行汉化的版本。对于逆转的fans来说这个版本已经可以让他们体验到爱了，在推出这个版本的同时NAKA还针对此次汉化进行了一次宣言，内容则是用来表述他们对于逆转的爱。相信看了下面的文字，大家会对逆转ACE这个小组有着更深的了解。

《逆转裁判4》真情体验版出炉于6月16日，这是一个听起来是个很不错的吉利日子，我们和6这个数字很有缘，今年是逆转系列诞生的第六个年头，从最初无汉化状态的无人问津，到如今公认为的汉化游戏中人气指数和受期待程度最高的No.1,其中包含了多少人的泪汗艰辛,不言而喻。在系列新作《逆转裁判4》强势走高的2007年，创下前所未有超高销量后，对于国人来说，国际化趋势越来越明显的逆转系列汉化版又怎能落于人后呢，让大家期待已久的逆转4完全汉化版本也在今天迈出这蓄势已久的一步吧。

有人曾断言，《逆转4》两月以内必有汉化，但不会是ACE，面对众多的诋毁、攻击与嘲讽，我们顶住着这压力，在全体参与汉化的数十位组员不辞劳苦的奋战下，终于向所有支持我们ACE和期待我们作品的人交上了这份答卷，同时也再次证明，如今我们才是在逆转领域内能将效率和品质得到最大结合的ACE。正如我们一贯所强调的，我们所追求的是逆转真正的精髓，我们将逆转系列的专业性逐字逐句地贯穿到每一个细节。做逆转汉化，首先要对逆转有爱，要了解和熟悉逆转这个6岁的孩子，要懂得逆转之父巧舟先生的用心，这样才是真正的、纯粹的、原汁原味的逆转，逆转系列，是不容任何糟粕来亵渎的。

这次逆转4如此顺利地在进度期内汉化完成，特别是在中后期的汉化中，几位女组员们居功至伟，她们不断地用超越我们惊喜的效率所完成的翻译文本而默默奉献着。她们也用自己对逆转的爱、用自己的辛劳，为我们所有的逆转Fans如期奉献了这款充满着爱心的逆转4完全汉化版。首先是我们的头号女主翻小草，是个心地纯洁善良有着很特别思维的颇赋幽默感的女生，她将自己朴实务实的态度投入在了整个翻译过程中，并将自己轻松活跃的心态表现在文字里，让人着实地感受到她那种对逆转有爱的快乐，并被其深深影响着，作为最早开始着手于翻译任务的她，尽管面对着繁重的毕业设计，仍还是承担了大量的文本任务；接着要介绍的是来自香港的Helenching姐姐，她的认真的态度是让我们深深为之感动的，尽管在联络方面有一定的不便，但有着超强责任心的她总是能如期地完成其所承担的文本任务，在繁忙的工作之余为了追上大家的进度而通夜加赶，甚至在远赴日本的旅途中也不忘文本的翻译，在最后的进度截止前，在医院中的她也坚持按期的完成了最后一个文本，更让人感到深深的可敬；还有赶上末班车的深度宅女Peri · Yo，有着非同一



般的热血精神和同样可贵的责任心，只要是答应过的事她都会如期并按质地做到，也是为了赶最后一个文本的时候通宵达旦的加班并立下“不交稿即交头”的豪言军令；几位家属们的贡献也不小,星痕和Polly，这对夫妻搭档有着较高的完成效率,同样的还有初期的残酷天使和女王；而负责流程测试的童桐也以其超高的效率进行着发布前的BUG测试；另外还有Mirstef的朋友zhangli和慕云之殇两位MM，也为文本翻译作出了不少贡献,尽管最后因为部分重叠文本而使用不多，但其所完成的文本量也仍是值得我们在此表示感谢的。

王行宇	这个五一过得可真背!
读者资料	男，14岁，陕西西安莲湖区枣园西路3402厂家属区413-1-4，710077

同样的，时值明天又一个父亲节的到来，在祝福父亲的同时，我们当然也不能忘掉仍然担当着大部分主力任务的男性成员们。最早报名加入到逆转4汉化团队中的死神迪奥，作为一个工作同样繁忙的白领，在有限的个人时间里也承担着大量的翻译和校对的苦力任务，不仅在效率和品质方便都值得称赞，而且在最后大家都处于金属疲劳的低效率阶段也仍是死神在关键时刻顶住了局面和进度，并且还分担了300多张的美工汉化；从最开始一直都处于学业压力和考试重任下的阿锴yuekaih同样也是这次全程中的苦力主翻，也更是承担着超大量的文本翻译任务，每每很晚都还能看到他工作的身影；身居日本的王炮，也是很早前就加入到逆转4汉化团队中的主力翻译，有着繁重学业和打工任务的他尽管在时间上显得并不宽裕，但海外生活环境的优势确保了他有着超高的翻译效率，也在中前期承担了大量的文本任务，作为这次团队中日语个人能力最高的人，他总能为大家解决一些疑难和有争议的问题。在最后关头临近发布前测试人员也很辛苦的，特别是为了顺利发布并保证流程正常的找BUG阶段，NB的Sin_Sin和甲贺弦之介两位顶梁柱也在枯燥的按键中与时间和流程搏斗。

最后，再次说明下这次版本的情况，此版本为文本完全汉化的版本，包括全四章所有剧情、对话、证物、资料等，图片部分，还有部分菜单和cg图没有汉化。本来我们还是希望在文字润饰方面再进一步修饰后连同繁体中文版本一起完美地释放。但考虑到今天是个特别特殊的日子，权衡再三，我们还是希望和逆转Fans一起提前分享，一起来完美感受和体验逆转4的非凡魅力，在这个对逆转系列有爱的属于逆转爆发的夏天，来享受这份暑期大礼，因此而所谓“真情体验版”，愿所有真心喜欢逆转的朋友们都能和我们一样“对逆转有爱”。

《英雄传说—朱红之泪》汉化正式版放出！

上期我们曾经报告过，由CG汉化组所汉化的《英雄传说－朱红之泪》，经过CG汉化组的多方面努力，游戏的正式版本在端午节这一天发布了。

CG：你们好！在共庆端午佳节同时，我们CG汉化组又为大家带来了一款经典的汉化游戏那就是：《英雄传说－朱红之泪》。经典是永远不会被人们遗忘的，也正如我们CG汉化组一样。

本次汉化历时1个月，各位汉化组成员共同努力，使得本次汉化作品能如期在端午佳节和大家见面。当然，本次汉化ZXP大神又一次展现了他超凡的实力！Falcom程序兼翻译，可以当之无愧地被称为PSPED之父。中文游戏一直是PSP玩家们的梦，我们CG汉化组会圆这个梦，请继续一如既往地支持我们！永远属于你们的汉化组——CG汉化组！

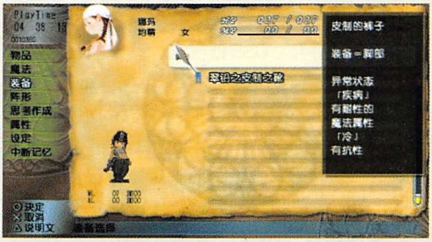


能够再次在PSP上重新体验这款经典的RPG名作而且还是以中文版的形式，这真的要好好地感谢CG汉化组，由于有着windows版本的前提所以这次汉化能够顺利的进展，剧情以及道具全部都是完全汉化，字体全部都是经过PhotoShop进行重新绘制，使得字体在游戏中的效果更加圆润。唯独没有汉化的就是游戏中所出现的视频部分，由于PMP的特殊性所以汉化没有一同进行，不过在接下来的2个月内汉化小组将会继续努力以求达到真正的完美汉化。感谢CG汉化小组为我们带来的这份端午节的惊喜，同时也感谢那些为了此款游戏进行剧情润色与测试的人们。

CG汉化组瓦尔哈拉骑士V1.0预告

瓦尔哈拉骑士，这款组品想必不用对各位玩家再多介绍了，这是一款迷宫类ARPG作品，虽然游戏与一般的ARPG有所不同，同时还引入了一些与暗黑系列相类似的系统，但是却没有很好地将那种爽快感以及收集率融入进去，曾经在很早以前在CG论坛上就有过《瓦尔哈拉骑士》汉化的消息，经过多方面的努力终于得到了进一步的进展，这部作品的汉化之路颇为曲折，从亿盟转到了CG汉化组，最终才使得汉化完成。

游戏目前已经进行到了1.0的正式版本，而且正在交予个人内测中，相信不久之后正式版本就会在CG论坛中放出下载，这次CG汉化组将给与玩家一个完整的1.0汉化版，同样这部作品由主力Falcom进行辅助。而且CG汉化组还会有一些作品正在收尾之中，到时候会给予玩家一个惊喜。



钱伟明 喜欢口袋的朋友们家我的QQ50462697，让我们聊聊吧！
读者资料 男，15岁，上海市宝山区大华路301弄69号601室

经典再续

——G6 DS Real评测

YYJoy.com 幺幺的任天堂&九百



G6 DS Real可以算是近期为疲软的烧录卡市场带来一缕清风，在没有烧录卡新品出现的情况之下，G6 DS Real一枝独秀，而且其宣称的“打破了2007年主流烧录产品停留在后台打补丁模拟运行的现况，真正实现了CLEAN ROM的Real(真)运行系统环境”更是让人期待不已，遗憾的是G6 DS Real主要市场在国外，国内的玩家虽然有不少人感兴趣，但是却无法一睹芳容，近日G6 DS Real在国内也已经开始发售，于是我们赶紧为大家献上火热的评测。



包装：集G6 Lite以及R4大成

G6 DS Real和以往G6以及G6 Lite的包装类似，主要体现在设计风格上面，但是包装内部却和R4很接近，譬如G6 DS Real本体就是用R4使用的塑壳放置的，全套配置有：G6 DS Real本体、塑料外壳、USB延长线、读卡器、软件光盘、挂绳。

看到G6 DS Real的读卡器造型我想起了几年前我买的第一个CF读卡器，比较……说好听点就是“独特”，说难听点就是比较丑，呵呵。从图上看，造型很类似一个小土炮，不过别看丑，传输速度还不错，具体传输速度请见后文的评测。

为了节约开模成本，G6 DS Real使用的是R4早就使用过的塑料外壳，R4的用户对它一定不会陌生，而软件光盘的作用就不用讲了，实际上个人认为现在的烧录卡配备软件光盘意义不大，因为更新太快，往往用户收到的时候就需要下载最新的内核来更新，不过对于那些不上网的用户而言，有时候确实也需要，只是这种用户群体比较小。



主体：类DS-X外壳以及天窗设计

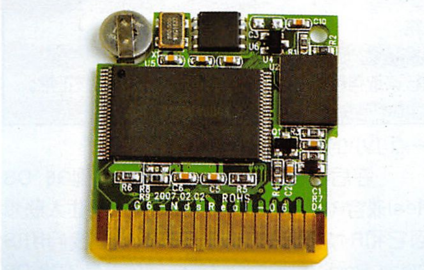
去年在评测DS-X时，就觉得它的简易式可直接拆卸的外壳很有新意，它不用借助任何工具如起子等就可以直接拆开外壳，因为它设计了六个塑料卡口，将其掰开就能够分开正面和背面的外壳，而G6 DS Real也是采取这样的设计，这已经可以视为抄袭了，呵呵，除了两点：其一：G6 DS Real的正面左上角有一个螺丝，也就是G6 DS Real的外壳拆卸还需要螺丝刀来辅助，这就有些令人疑惑。既然使用了卡口设计，那为何还要多加一颗螺丝呢？难道是怕固定不稳？固定不稳为何又要用卡口设计呢？其二：G6 DS采取了开天窗的设计，将标签撕掉就

可以看到芯片，目前看来开天窗的设计已经为玩家所接受了，因为采用天窗设计的烧录卡已不少，也没有看到什么用户因为烧录卡开了天窗导致出现不良反应的情况。从外壳做工来讲，目前G6 DS Real的水准中规中矩，既不会让人特别满意，也不会让人特别失望。

G6 DS Real在宣传时提出了外壳随心换的功能，目前在评测的英文版G6 DS Real里面并没有看到备用的外壳。

对比：无法追赶R4的外壳做工？

不过遗憾的是，和R4对比起来，似乎R4的外壳做工更好，这主要体现在细节上面，比如结合处，R4明显处理得很好，没有一些毛刺突出，而G6 DS的卡口设计却可以发现一些小瑕疵。



电路：Actel A3P再现王者之道

G6 DS Real的主芯片是采用了Actel A3P，这块芯片早已经出现在EZ5和SC DS ONE上面，经过验证是一块功耗低、性能稳定同时价格相对低廉的芯片，在G6 DS Real上面出现也是理所当然的事情。在电路板上我们看到了一个奇怪的构造，同时有Eeprom以及Sram+电池存在，这就让人产生疑惑，为何要如此设计呢？众所周知Eeprom芯片的特点是掉电仍能保存记忆，而Sram的特点是存档速度快，但是需要电池来供电，官方的解释是如此搭配可以减少对内存的擦写次数，同时还可以预防Sram万一的掉电情况，不过据分析，G6 DS Real作为开机时保存存档的设备，其存档备份在Nandflash芯片里面，作为质量过硬的Nandflash而言，数十万次擦写次数应该没有问题，我们猜想用一块Sram+Eeprom的方式是为了减少写代码的工作量，当然作为普通玩家而言，对此可以不用过分担心，因为这仅仅是从技术的角度进行探讨，实际使用是没有什么问题的。



界面：换药不换汤 延续G6 Lite风格

G6 DS Real作为G6家族的最新产品，其界面并没有给人以惊喜，原本认为开发了如此之久的新烧录卡会采取新版的系统，结果我们看到的是G6 Lite上都可以看到的界面，当然从使用上讲，延续用户的操作习惯是好的做法，只是作为这种高端产品，评测人员认为在界面上做一些改进会让用户得到更大的满足感。

由于目前仅有英文版G6 DS Real发售，所以我们看到的整个界面都是英文的，不过中文的文件名可以正常显示，但是也许因为评测品是英文版的缘故，我们也没有看到之前宣称的“中文名称自动翻译”的功能。

G6 DS Real的界面主要分为这几个部分：

主界面：在主界面可以选择游戏，游戏缩略图、游戏名称、游戏容量显示在这里。存档备份功能可以在主界面实现。

启动设置：在主界面按A进入启动设置界面，在这里可以选择金手指、软复位、慢速模式打开与否，同时还可以对相应功能的案件进行设置。

设置界面：在此可以对G6 DS Real的启动方式、引导方式、界面风格进行选择。

PDA以及多媒体功能：在G6 D Real可以选择进入PDA以及多媒体播放界面。



双内核:体贴入微的设计

G6 DS Real官方开发人员告诉评测人员，G6DS Real有两个系统的，平时在使用时可以将内核拷贝到磁盘里面，这是最普通的用法，如果在某种特殊情况之下磁盘里面没有放置内核

文件，同样也可以运行游戏，这个功能在M3 DS Real上更有实际用处，比如你插入一张其他品牌卡带使用的TF卡，而这个卡带一般是不会有M3 DS Real内核文件的，这样M3DS Real还是可以运行储存在TF卡上的CLEAN ROM，简易系统和普通系统的区别在于，建议系统没有软复位等功能。不过对于应急来说，这样的功能已经是很实用了。

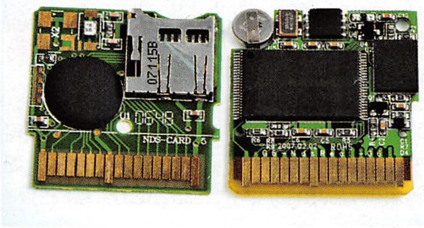
游戏名称	运行情况	备注
马里奥篮球美版	正常	如果开启慢动作功能就会黑屏，无法进入游戏。
实况足球汉化版	正常	
马里奥篮球美版	正常	如果开启慢动作功能就会黑屏，无法进入游戏。
恶魔城废墟肖像汉化版	正常	速度正常，反复进入菜单、切换场景都无死机现象。
应援团2日版	正常	—
风云传说汉化版	正常	—
厨房妈妈汉化版	正常	—
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER日版	正常	—
面板方魂美版	正常	—
马达加斯加美版	正常	—
马里奥赛车美版	正常	如果开启金手指功能，游戏提示无法写数据，不能游戏。
风来的西林日版	正常	—
托尼霍克美国滑板美版	正常	速度正常
我们的太阳DS日版	正常	反复切换场景，无爆音现象。
银河战士猎人美版	正常	2.00内核读取存档时画面定住，死机。2.00a内核正常。
NDS浏览器欧版破解版	正常	需要SC或M3等Slot2卡配合。

游戏兼容性：勉强达到100%

从兼容性列表中我们可以看出，G6DS Real的兼容性还是不错的，运行速度也能过关。一些对数据读取速度要求很高的游戏，比如《恶魔城废墟肖像》和《我们的太阳DS》等等都没有出现死机或者爆音的现象。但是，如果开启金手指或慢动作等附加功能，一些游戏就会出现这样或那样的问题，特别是《银河战士猎人》的问题比较严重，不管如何设置都会死机。

在更新了最新的2.0a内核之后，《银河战士猎人》美版已经可以正常读取记录进入下面的游戏了，但是在两段CG之后、要正式开始进入3D的场景之前游戏白屏。为此我们更换了《银河战士猎人》的欧版和日版再次测试，发现没有美版的白屏现象，均可以正常进入3D场景。

通过更新内核，G6DS Real应该可以到达100%兼容游戏的目的，不过和完全不需要靠更改内核来兼容新游戏的AK+比起来，可说还是有一点小小的遗憾。



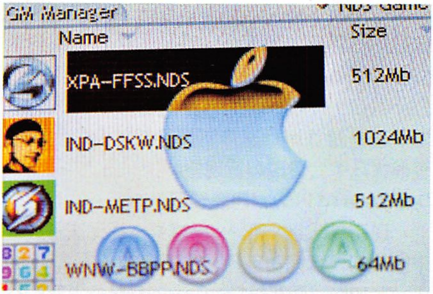
在后面的存档评测中我们会提到G6 DS Real兼容R4的存档，似乎这一点更能让人联想到它和R4之间的类似，但是实际上我们用IS Clean Rom这款自制软件测试的结果是：G6 DS Real是一款真正支持Clean Rom的烧录卡，不过这是目前更新的2.00a内核上得到的结果，从国外网站之前测试的结果看，G6 DS Real当时的结果是：No，这就说明G6 DS Real内核的更新有可能针对这个软件做了改进，或者从另外一个角度来猜测，在更新内核后，G6 DS Real是有选择地使用两种存档方式，自制软件使用一种，商业游戏Rom使用一种，当然这仅仅是猜测，具体如何，还需要时间的验证。

总之，在兼容性上面，G6 DS Real因为《银河战士猎人》这个游戏的问题让我们心存疑惑，至少当初宣传的“100%支持”这个口号要打些折扣，对于电影卡公司的后续开发能力，我们完全信任，就拿R4虽然需要升级内核，但是兼容性一直不错的现状来看，G6 DS Real以后即便是需要升级内核来实现完善兼容性，也能够保证更新的频率以及速度。不过评测人员心里面始终感觉G6 DS Real和宣传不符的这种情况难以接受。

震动卡：完美支持

关于对震动卡的支持问题，我们专门让G6DS Real配合任天堂官方的震动卡和EZ3in1卡分别做

了测试。测试使用的游戏是应援团2，测试结果是两张卡都完美支持。官方卡直接被识别，给应援团2的ROM用“3in1 rumble patcher”打上补丁之后，3in1卡也可以正常工作了。



第三方软件

由于目前没有G6 DS Real的DLDI软件放出，所以G6 DS Real的第三方软件兼容性相当差，不过电影卡公司出品的产品一般而言都比较受开发人员欢迎，所以我相信很快就会出现相关软件，只是需要提醒那些自制程序爱好者目前如果要考虑买一款玩自制程序的烧录卡选择G6 DS Real的话还是不太成熟。

软复位：尚待完善

要开启游戏的软复位功能，首先需要在游戏启动前打开这个功能。G6DS Real提供了两种按键组合方式来实现软复位——L+R+B+A+X和L+R+B+A+Y。组合键的选择算是非常不错，L和R用食指按，BAX或BAY的组合一般人的右手大拇指也可轻松按住。不管哪种组合都可以轻松按下，不会别扭。



实际的效果也很出色，经过我们测试的游戏无一例外，全部可以实现软复位。但是在软复位之后，有一定几率会出现一种奇怪的现象：回到G6DS Real的操作界面之后，屏幕完全没有背光，就像是在休眠状态下一样。然而只要进行移动光标或者点击按钮等等操作，背光就会出现，停止操作的话背光就再次熄灭。遇到这种问题之后，如果你想继续玩其它游戏，还可以忍一忍，借助忽明忽暗的背光来操作进入游戏。如果你想进行其他复杂的操作就麻烦了，不如直接关机重来，但这样也就失去软复位的意义了。

金手指：轻松实现

不久前R4刚刚将DS游戏带入金手指时代，金手指功能已经受到大量NDS游戏玩家的追捧，不少其他烧录卡厂商也纷纷开始支持这一实用功能。G6DS Real既然跟R4同根同源，金手指功能自然也会包括在内。



要使用金手指首先需要将金手指文件拷贝到G6DS Real卡里的任意位置，然后在设置游戏软复位的同一个配置界面中，点击“Select File”然后找到金手指文件，双击文件之后就可以载入金手指了。此时系统会提示“金手指文件变更，是否覆盖.gmc文件”，可见G6DS Real是将每个游戏调用的金手指文件信息保存在相应的.gmc文件中，这样就不用每次都手动选择金手指了。

成功调用金手指后，就可以进入Cheat页面来选择打开需要的项目了。每次更改系统都会自动保存到.gmc文件。完成以上步骤后，最后还要将“Cheat Switch”设置成On，这样游戏中就可以体验到金手指带来的效果。如果暂时不想要金手指，设置成Off即可，不必再去一项





一项地关闭。实际效果很出色，所有测试的游戏金手指都有效果。

慢速模式：黑客帝国的传奇

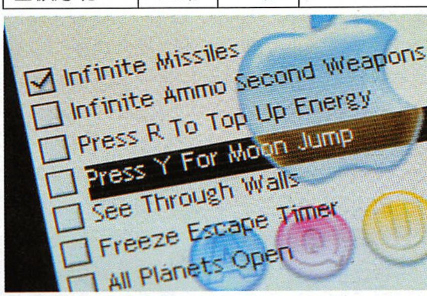
要开启慢速模式，首先需要在游戏启动前打开这个功能。G6DS Real提供了两种快捷键来切换慢速模式和正常模式，分别是L+SELECT和R+SELECT。确认好之后再选择慢放速度的等级，从“慢速”到“最慢速”一共5级。全部确认好之后进入游戏就可以按快捷键使用慢放功能了，再按一下恢复正常。将设定全部放到游戏启动之前来做，有一个缺点就是无法在游戏中改变放慢速度等级。

在实际的测试中，我们将快捷键设置为L+SELECT，等级为3。发现除了《托尼霍克美国滑板》（美版）正常之外，很多游戏都无法正常使用这个慢放功能。大部分游戏按下快捷键之后都表现为画面完全静止，声音继续正常播放；或者是按下键的瞬间画面抽动一下，之后什么变化都没有。而《我们的太阳DS》这款游戏也是游戏运行速度和声音都不变，而且还有很大几率会造成爆音现象。

Down Load Play：问题依旧

现在市场上大部分NDS烧录卡都无法解决让未刷机的机器完美支持一卡多机的“Download Play”功能。而在G6DS Real的包装盒上我们看到这样一行描述：Perfect download Play compatibilty.（Single card multiplayer works）“完美支持”Download Play。难道G6DS Real真的解决了这个问题？很遗憾，我们在测试中仍然发现有些游戏在Download Play中给另一台无卡机器传送数据时出错。

游戏名称	刷过机	未刷机	备注
马里奥赛车	正常	正常	一旦开启软复位功能，两部机器都无法正常接收数据。
触摸耀西	正常	不正常	一旦开启软复位功能，刷过的机器也无法正常接收数据。
面板方魂	正常	正常	-



可以看到，在不给ROM打补丁的情况下进入游戏，G6DS Real的Download Play功能还是不错的，但仍未达到100%的完美。而打开软复位、金手指这些功能之后，很多游戏都无法正常对战了。描述与实际情况不太一致，这一点不知道厂商是如何考虑的，虽然说这个功能实际使用的人不是特别多，但是毕竟打着“完美”的旗帜实际上并不完美，消费者一旦知情后多少会有些不满，所以希望厂家能在以后的固件升级中解决这些问题，真正达到宣传中所说的那样。

引导：兼具引导卡之用

G6DS Real也可以在其操作界面里直接引导slot2端的NDS烧录卡、GBA游戏卡以及GBA烧录卡。在菜单中选择“Boot”进入引导画面，点击相应图标即可完成引导。

耗电：中规中矩

耗电量评测采用的是流行的播放游戏片头的方法。用NDSL一台，充电至灯熄灭，然后用扬声器开最大音量，调4级亮度，播放《最终幻想3》DS版片头。测试结果是：

3个半小时红灯，1个小时后自动关机。

请大家注意，这个结果是在非常耗电的环境下得出来的，所以总时间比较短。倘若是将其调整到二级亮度，音量开到一半，使用时间将会大幅度延长，总的来说耗电量是令人满意的。

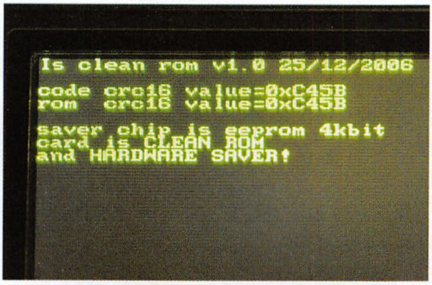
存档：方便实用

G6DS Real不需要设置选择游戏的存档大小，直接进入游戏即可。我们在测试游戏的时候也没有发现掉档现象。查看空间时发现游戏存档的后缀名是0，也就是xxx.0文件，并且所有的存档文件大小都是512K。

G6DS Real关于存档还有一个非常实用的功能，就是在其操作界面直接备份存档。一共可

以备份两个存档，后缀名分别是1和2，而默认的游戏存档后缀名是0。操作方法是选中某个游戏图标后，按下SELECT键会弹出一个菜单。此时你可以选择第一或第二项把默认的存档备份到1或者2，需要用的时候再选第三或第四项把相应存档覆盖掉默认存档即可。这种内建的存档备份功能，大大方便了那些无法经常使用电脑的玩家。

经过测试，G6 DS Real兼容R4的存档，不过在将R4的存档拷贝过来时，需要先将后缀名改成G6 DS Real的格式，



读写速度：令人满意

我们测试读写速度用的软件是ATTO Disk bench32，以下这三张图分别是G6L、G6DS Real和DS-X的测试结果。

作为新一代烧录卡，G6DS Real的速度比起老大哥G6L已经有了很大的进步。但是相比同类产品DS-X，在写入速度上还有一定的差距。不过从我们拷贝游戏的实际经验来看，平均都有3M/s的速度。而读取速度也不用担心，毕竟游戏兼容性测试中还没有游戏出现拖慢现象。所以总体来说是令人满意的。

DOC支持：名不副实

现在，电子书已经是NDS最常用的多媒体功能之一。除了最常见的TXT格式之外，G6DS Real宣称可以支持Word文档，也就是DOC格式。但是很可惜，不论DOC格式还是最新的DOCX格式，也不论文档内容是英文、中文还是日文，结果都是一样——可以识别并打开文件，但是无法正常显示内容，只有一大堆莫名其妙的乱码。

多媒体系统：中文不支持的遗憾

G6 DS Real的多媒体系统移植自M3，这个系统相当完善，电影卡公司在Moonshell的基础上增加了许多实用功能，G6 DS Real可以实现它的全部功能，比如听MP3、看TXT、Jpg、DPG等，不过遗憾的是，这个多媒体系统目前不支持中文名，所以我们最多使用它的音乐、电影播放、图片浏览功能，阅读功能还不能实现。

此外，宣传中的PDA系统我们也没有看到，据称目前G6 DS Real适用的PDA系统仍处于开发中。

总结



G6 DS Real的宣传让人满怀期待，虽然说拿到实物评测后几名评测人员都有这样那样的失望，但是可以肯定的是，G6 DS Real还是一款相当不错的产品，如果它能够把宣传中提到的那些功能逐一完善，那么玩家会更欢迎它。不过目前市场已经发生变化，G6 Lite当年一家独大，现今G6 DS Real除了和众多的其它品牌竞争外，还要和自己的同门兄弟R4争夺市场，虽然说定位不同，但是我们认为总会有冲突的，最后期望G6 DS Real能够在市场上获得好的成绩。

优点：

1、内置存储，不必担心存储卡兼容性。
2、操作简便，上手快学习容易。
3、扩展功能多，多媒体功能丰富。

缺点：

1、Dowanload Play没有完美。
2、出现了升级内核才能玩某个游戏的问题。
3、对第三方软件支持不好。
4、目前销售的英文版不支持中文多媒体系统。



M3专栏

M3/G6专区

GBALPHA公司的产品一向以高贵著称（当然价格也会不比寻常），独特的“水晶引擎”格式影片也是吸引玩家的卖点之一。6月第一款超大作成为了各个品牌烧录卡性能，以及各个厂家技术实力的试金石，《赛尔达传说 幻影沙漏》于6月20日被成功DUMP，并在网络流出后，各个烧录卡几乎都出现了不能运行的情况，那么GBALPHA小组是如何应对这个突发事件的呢？

6月20日，M3DS Simply新内核C08 v1.06发布。新版的内核只针对各自不同语言版本M3DS Simply使用，更新后NDS主机下屏幕版本显示为v 1.06。修正V1.05版内核情况，以下为修正信息和新增功能：

1、自动 DLDI 补丁（第三方软件兼容性加强）；

2、解决“1111 — 美女餐厅（美版）”的存档问题，v 1.06内核下存档正常；

3、解决“1151 — 瓦里奥制造（韩版）”的存档问题，v 1.06内核下存档正常；

4、解决“1158 — 赛尔达传说 幻影沙漏（日版）”不能运行的问题，v 1.06内核下ROM运行正常。

v1.06内核相关补充说明：

1、电子书支持单双屏显示（按 SELECT 切换“上下双屏”，“下单屏”和“左右双屏”模式），单屏模式背光关闭省电。

2、支持多主题手动选择（在主菜单按 SELECT 更改），支持多主题自动按月更改。

3、提供“主题说明书”详细说明主题的设置方法。如果用户只需要多个皮肤可以实时切换，只需要在 _system_ 目录建立 themes 目录，然后在 themes 目录建立若干个子目录，分别命名为 theme01——theme12，把原先的皮肤分别拷入相应目录即可。

新的M3DS Simply在ROM放出第一时间内解决了《赛尔达传说 幻影沙漏》的运行问题。而就在同一时间，GBALPHA也更新了公司全部主流DS烧录产品（如M3CF、M3SD、G6等）对于《幻影沙漏》的兼容问题，并同时更新了相应各产品的全部内核（具体下载可到该公司官网和NdsBBS查找），修正了众多ROM的存档、运行等问题，不仅为M3DS Simply的用户提供了后续技术支持，众多老客户也得到了技术服务。同时，新的G6 U-DISK Manager升级包V4.8a还更新“一指通”智能库，ROM编号1158之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。对于有着众多烧录产品的公司来说，这样的速度和效率的确让人惊讶，而GBALPHA公司厚道的做法也赢得了众多消费者的认可，《幻影沙漏》事件为该公司赚得了不少正面的印象分数吧！

“水晶格式”影片快讯

对比Moonshell用DPG影片，画面更加清晰，音质更加保真的“水晶格式”影片也一直是吸引消费者的一个原因之一，暑期临近了，会有什么样的电影作品与玩家见面呢？GBALPHA于6月底公开了以下数款非常值得鉴赏的影片信息。



曾丽君	PSP的游戏攻略太少了而NDS却有一点多，这对于PSP迷不公平，应该增加点游戏攻略PSP。
读者资料	女，15岁，山西省太原市教场巷34号15号楼2单元8号，030013

SC专栏





首先我们要了解的当然还是6月20日的《赛尔达传说 幻影沙漏》事件，使用SUPERCARD DS ONE的用户应该算是幸运的，SUPERCARD开发小组强大的实力让该款烧录卡在运行《幻影沙漏》时并没有出现问题，而SC的SLOT2产品则出现了转换ROM OK失败，转换烧录白屏，以及不能进入正常游戏等问题。除了以上问题等，对于使用SUPERCARD SD等产品的用户来说，“1162 — 变形金刚 狂派（美版）”也出现了不少的问题，针对这些情况，SC方面还是及时地进行了处理。

6月20日，SC官方放出针对SLOT2产品的补丁程序，更新1158补丁库。玩家们在释放压缩包后覆盖PC端SC转换软件中的ndsrominfo.dat文件和 saver文件夹后，重新执行转换程序对ROM进行转换就可顺利地运行《幻影沙漏》。新的补丁程序对低速SD卡也起到了很好的支持作用，运行《幻影沙漏》并没有明显的拖慢现象，ROM能正常存档和运行。

6月23日 SC官方放出针对“1162 — 变形金刚 狂派（美版）”的最新补丁，修正了运行ROM片头CG死机的BUG，同样是PC端的烧录软件执行补丁后（将新的ndsrominfo.dat文件覆盖SC转换软件原目录中的同名文件），ROM运行顺利，存档正常。同时该补丁还修正了死神等部分运行有问题ROM的兼容性问题。

虽然没有更新最新的内核和烧录软件，但以上两款补丁的及时出现弥补了SC-SD等SLOT2烧录卡对于最新ROM的兼容性问题。《幻影沙漏》DUMP发布后，众多SC-SD等产品的用户由于不能进入游戏，一时间SC官方的论坛骂声四起，而官方服务器似乎也不堪数量如此多用户的同时“声讨”，甚至一度出现了服务器不能负载的情况，万幸的是SC的程序师们以超高的效率开发出补丁，让不满的玩家们偃旗息鼓。这个实践一方面反应了SC SLOT2的烧录产品的确在技术上有待改进，而另一方面则说明全球使用SC SLOT2的用户众多。优秀的产品还是能够占领市场的！

使用SC的用户还可以关注以下这款自制软件爱好者制作的字典软件《NewDictS SC特别版》，该字典软件在SC的各款烧录卡上都有不错的表现，是相当实用的工具。那么究竟它有些什么特色呢：

1、修正索引文件过大无法使用的问题，基本支持StarDict格式的所有字典。

2、最大支持到100部字典，切换字典时不需重新启动DS。

3、启动速度快，选择字典后，不需要长时间的待即可开始查询。

4、支持语音文件，可与任何字典搭配，使用者甚至可在日文辞典中输入英文让它发声。

5、修正中文选字问题，极大地提高了文字选择的准确度。

6、Unicode核心，可扩性极高。

7、SC特别版加入复位代码，能够实现系统的软复位，使用软复位的方法为同时按L+R+A+B+X+Y 键。

SC的产品一直以来都以对自制软件的友好支持度高而著称，喜欢收集此类软件的朋友可以到http://www.ndsbbs.com/read.php?tid=123624下载到《NewDictS SC特别版》。

周文龙	支持汉化组，感谢你们的无私与伟大！
读者资料	男，19岁，北京科技经营管理学院工商管理系06级中英合作商务管理班，102206

EZ专栏



烧录情报速递

随着仲夏的临近，学生朋友们陆续进入暑假，电玩、烧录市场又将进入暑期热卖档。为了在这一黄金机会获得更多的市场，各大烧录厂商均施展开十八般武艺推出新品或对使用软件加速更新。厂家、商家们的激烈争斗，最终受益的无疑是我们消费者。那么现在，我们就为广大的玩家朋友们来探询下各大烧录卡劲爆的新闻动向吧！

EZ Flash

作为最老牌的烧录厂商之一，EZ在推出了EZ—Flash V后便进入了SLOT1的激烈市场争夺中。对于拥有GBA烧录卡的玩家来说，EZ系产品还是相当有吸引力的，EZFlash V以及EZ三合一都吸引了不少有品牌归属意识的玩家粉丝们，面市以后销量一直不错。软件内核方面，EZ Team也一直在持续地更新工作，更新的速度也还不错。整体说来在硬件可更新内核方面还是比较不错的，但6月20日的《赛尔达传说 幻影沙漏》发售后，由于技术上的因素导致了EZ—Flash V在进入ROM后，混合模式运行出现白屏现象，在更新内核后仍然出现不规律随机掉档事件，EZ的技术人员们还需继续努力啊！

EZ—Flash V新版内核开发中

该消息相信是比较令使用EZ—Flash V感到兴奋的消息，正在开发的新版内核中，EZ Team加入了大量的创新要素。除了ROM兼容性的提高，以及补丁修正运行问题外，据开发人员透露，新版内核还将有以下几大特点：

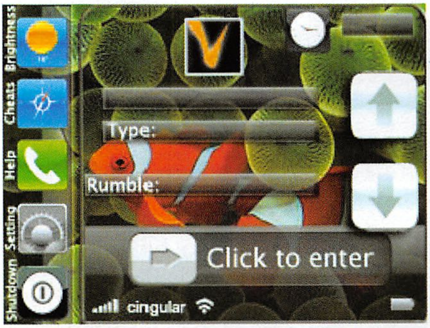
1、更加美观的程序Loader界面。Loader界面更加美观，图表图形化的操作更加友好，而重置过的Moonshell也将在操作界面上有很大的改观。（使用过EZ—Flash IV的玩家们是否对下边的图会有似曾相识的感觉呢？）（图1）

2、作弊功能增加，这将极大地方便使用地玩家攻关难度异常彪悍的游戏，而对于熟悉的作品也能旧貌换新颜般重新体验，相信这也是今后烧录卡厂商都会增加的硬件必须性能之一。

3、亮度调节。该开发人员尚未透露这个功能的具体细节，是否可针对DS用户进行屏幕亮度的调节将是玩家们最为期待的吧！对于DSL的用户来说，这个功能并非独创了。

4、震动消息识别。一款游戏是否支持震动，将能很方便地在新版的EZ—Flash V界面上显示出来，这样的设置对于玩家选择购买SLOT2端的产品是相当有指导意义的。该功能相信将非常受玩家们的青睐。

5、软复位功能。对ROM进行软复位的处理将会在新版的内核中执行，虽然这样的做法会减少ROM的Clean要素，但毫无疑问软复位功能的增加将是大势所趋。



另据透露，混合模式中，将增加对低速TF卡的支持度，利用内核软件程序使低速的烧录卡在运行某些高要求ROM时能保持很高的速度，这样就减少了死机、黑屏、存档不能的几率。消息属实的话，低速、廉价的TF卡水货会深深地爱上EZ—Flash IV吧！当然，我们消费者也是受益匪浅啦！

新版内核究竟何时公开尚不明朗，预计最快推出时间将在7月的上旬。使用EZ—Flash IV的消费者们静静地期待吧！

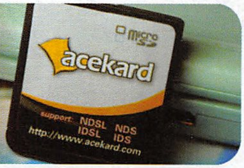
EZ 3 in 1软件更新下载

该软件提高了EZ 3 in 1对其他品牌SLOT1烧录卡的支持度。友好度涵盖了几乎市面上所有的SLOT1产品（如R4、SCOne、N-CARD等），“不是一家人，能进一家门”啦！

软件下载地址：http://file.ndsbbs.com/dsflash/3in1_ExpPack_Tool.zip

张贻然	学物理会使你变得更聪明！得物理者得天下！
读者资料	女，14岁，山东省青岛市市南区宁德路28号6号楼2单元102户，266071

AK专栏



如今Acekard2发售在即，据说会有颠覆目前烧录卡设计的亮点存在，倘若真的如此，我想说不定也能够重演当初Acekard的神话，只是对于现在的市场而言，各款烧录卡也已经走向成熟期，能够实现的功能已经被挖掘得差不多（如金手指、软复位等），通过调查，目前能让玩家心动的功能名列前位的有即时存档以及GBA游戏功能这两项，但是我认为实现的可能性不太大，首先来讲即时存档吧，这是一款需要用到读取中断技术的功能，而该技术的实现其实有点类似截图功能，我曾经和一些从事烧录卡产品开发的朋友探讨过，他们认为就Acekard目前不对Rom打补丁的方式而言，实现比较难，即便是放到其它烧录卡上面，也不会这么容易实现，更不用说一直倡导真正Clean Rom概念的Acekard。而GBA游戏功能呢？这更是天方夜谭，目前Slot-1端口并没有模拟Slot-2端口的功能，而NDS上也没GBA游戏的模拟器，所以要Acekard2实现GBA游戏功能，或者说让Slot-1烧录卡玩GBA游戏，在现在而言还只能是个梦而已。

那么Acekard2颠覆传统烧录卡设计的亮点到底是什么呢？我个人通过对Acekard一代的推出再到几个月来Acekard的种种风格猜测，这可能还是从硬件方面表现出来的，从软件方面制造噱头不是Acekard的行事风格，如果届时果然是在硬件方面展示出来的创新设计，那么其看点就远比软件方面做出的设计要多一些，Acekard一代的设计让我对二代的设计充满信心，现在就只是等待谜底揭晓了。

在前面对Acekard现存的一些问题进行分析，而Acekard二代发售前，我也想作为一个玩家对Acekard2提出一些建议：

一、保持Acekard一代超强的兼容性，将百分之百兼容的口号发扬到底

烧录卡的主要功能还是玩游戏，一张卡噱头再多本身的游戏兼容性却做不好，那么它也就没有什么价值，Acekard一代的兼容性让我们惊喜万分，二代也要保持一代的水准，我们不期望如何提升，毕竟目前已经达到了百分之百兼容性。

二、关注一下周边软件的更新

AK第一代是专有的AKFS格式，发布后很长一段时间都没有太多的自制软件支持，直到后来才有一些自制软件支持AK以及新出的AK+，所以作为玩家我们很希望AK2能够在自制软件方面进行完善。

三、加强界面设计

AK+发布时的界面比较漂亮，但是我们希望AK2能够再上一个档次，将界面做得更漂亮，同时增加触摸操作等特性。

四、增加周边功能

R4支持金手指和软复位，所以它受到了玩家的欢迎，AK虽然因为兼容性问题目前不支持，但是我们希望AK2可以实现软复位以及金手指功能，这样AK2才能够吸引更多的用户。

五、改进卡带厚度

AK以及AK+的卡带厚度让玩家颇为诟病，希望AK2能够和正版卡一样薄，这样插拔才会顺畅。



李禹辰	如果我的世界只有游戏，那游戏就是我的一切。
读者资料	男，17岁，山东省烟台市第二中学南校区高一(8)班，264000



口袋周边 《神奇宝贝皮皮传》人物个性分析(中)

话说皮皮对这个世界的贡献绝对不是一点半点的。但有一点我们非要谈谈不可，那就是皮皮是如何当上皮卡丘的堂兄的。曾经盗版书籍中也曾翻译成表兄，这里要澄清一下，堂兄和表兄是两个不同的概念。我们按照吉美正版漫画的翻译，皮皮是皮卡丘的堂兄，堂兄的概念是父亲哥哥的孩子，那么，我们可以知道皮卡丘的父亲的哥哥也就是皮皮的父亲。是否有点奇怪？也有很多人提出过质疑。其实，这一点也不奇怪。皮卡丘和皮皮的生蛋组别都是妖精，所以皮卡丘和皮皮恋爱还是能生出宝宝的。不过，我们不知道是哪个没有眼光的训练家把这么两只活宝的父亲/母亲放在一起生蛋的，生出的这个怪蛋简直是人见人爱到手榴弹看了都自爆……

好吧，既然生出了蛋，总不可能去神奇宝贝中心做堕“蛋”手术吧，也只好生出来了。皮皮于是出现在了真新镇，然后让一个遇到扫帚星的哥哥拖把星的主角雷特同学当作战友，顺便让我们见识了大木博士的秃驴大叔造型……

人人都有特长，皮皮自然也有，一吃二闹三睡觉的特长让皮皮荣登最强神奇宝贝的宝座。(啥，听说有人质疑它的强？是哪个不要命的说出来的，人家做笔者的恭维恭维嘉宾怪物容易么）首先来说说吃，虽然日本并不缺乏粮食，但也不可能供养这样的PM啊。记得在某一集中比赛吃饭，皮皮最后除了超过500多碗的拉面，干脆连整个厨房都吃下去了。这么看的话，以后垃圾桶就不用买了，叫个皮皮就行了。另外，在这里警告所有有自助餐的饭店，早点关门为妙。能吃不是病，吃起来真要命，很难想象身无分文的雷特是如何供养皮皮的，这也难怪导致了皮皮到处寻找试吃处吧……闹还需要说吗？如果没有闹这个漫画估计早可以被广大的读者们54到火星上去了。皮皮闹起来那叫三个字：爽歪歪。皮皮闹吧闹吧不是罪，闹到最后还是你自己吃亏。举个例子，皮皮被其他PM打到晕头转向的时候，爬起来说了一句“今天就饶了你吧。”没准哪天有一个胖子来到你面前，小声地说：“瘦死的我也比你胖……”这点就不多说了，实在不能用语言表达清楚，请读者老爷们参考漫画。睡觉的话，相信可以和皮皮一比的PM不少。但最要命的是，皮皮的睡觉不但不能回复HP，而且专门挑关键时刻睡觉。谁说做安眠药广告找毛利小五郎欧吉桑，干脆找皮皮好了，说不定你给它酬劳的时候它也在睡（皮皮：小看我了不是）。话说，经常睡觉流口水难免会给人留下“YY”的不好印象的……



皮皮的战斗实在是不可不说的话题，虽然在后期皮皮的战斗越来越少……皮皮本身的配招大概是连环巴掌+光墙+爆裂拳+撞击（滚动不算，看它那肚子实在不好推断那是不是真正的滚动）。其中除了光墙比较王道外，其他攻击技能清一色是傀儡。皮皮用来战胜对手的，是它的攻击技能吗？当然不是。而是品种丰富的工具武器，也就是道具。只要有战斗，不论是AK还是火箭筒，UFO香蕉皮中国画什么都可以用来配合战斗。皮皮还有在战斗中伤害无效的新特性，想想，多少次被无数次猛烈攻击后依然安然无恙，可见皮皮的肉是多么厚了。皮皮胜利的法宝是什么？答案是：不要脸！这就验证了这样一句古话：树不要皮，必死无疑，人不要脸，天下无敌。真是好诗



啊，古人真是值得敬佩。（众：就是，这么早就知道给你留一句话！笔者：……）

雷特的另外三只PM,严格的讲波克比不算。钻石珍珠不知道是否有新的PM收服，不过想想，谁被雷特收服就自认倒霉吧。从此它就是以恶搞出彩的PM之一啦。说实话，我也很想被雷特收服呢！（众：你自认是兽吧。）

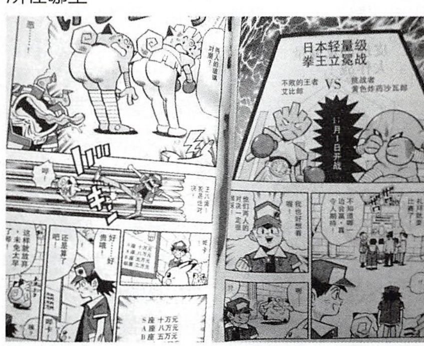
皮卡丘这个家伙无论到哪里都是少不了的，作为皮皮的堂弟，肯定是有一部分皮皮的基因在体内的。前期的皮卡丘，那体形确实走形到让人郁闷。而且完全没有作为一等PM的样子，根本就是一个三等残废，在福利院拿救助金的。幸亏后期皮卡丘及时改变了自己的形象，于是很多人都称皮卡丘为雷特手下最强的PM。皮卡丘强吗？至少笔者我不这么认为。为了给皮皮出场做铺垫，让皮卡丘当先锋的代价就是被KO。皮卡丘那正规战斗的套路让我们这些恶趣味横生的恐怖人类们鄙视到极点。那么，皮卡丘同学，请下台吧，不然皮皮又有很多番茄可以吃了……

皮卡丘就这么无情地被笔者T下台了，只因为它的正经。同志们，让我们始终坚定不移地贯彻以大力发展生产力为中心，争取1天超过美国，1星期超过日本成为最最恶搞的国家！某歌星唱得好：快使用双截棍，哼哼哈兮，快使用双截棍，哼哼哈兮，写作之人切记，恶搞无敌，是谁在那跑题，全部PIA飞！于是，笔者被华丽的PIA飞。

波克比这家伙是空木博士托付给雷特的，为了孵化它，皮皮甚至是连高压锅都用上了（汗，它不过是想吃蛋吧），皮卡丘更是牛顿不坐鸡窝孵出小鸡不服气的欠扁表情。但是波克比在这个队伍里比起皮卡丘来特色也多不了多少，这也注定了它被巴尔郎替代的命运。波克比的唯一长处就是哭，朋友别哭，要相信自己的路，自己发生取代反应的路。老是哭啊哭啊哭啊把别人淹死，这样的老套路几乎成了恶搞中的俗套，笔者认为如果换成“唱歌”的话会更经典一点吧。

巴尔郎的出现无疑是皮皮传的一次大革命。像皮皮这样的家伙，没一两个夙敌是说不过去的，于是巴尔郎就出现了。身背皮皮夙敌的使命，自然要学会像皮皮那样恶搞来赢得大家的青睐。事实证明巴尔郎做到了，而且做得很不错，比起只是用来跑跑龙套的皮卡丘实在高好几档次。请允许我说声：巴大侠，您辛苦了。

不过大家想想，一只活宝就能把这本书弄成这样，两只还得了？这也证明了作者伟大的功力。把2大BT混在一起竟然让雷特更加精神十足，准确地说是精神崩溃了吧。为了争夺人气和地位，巴尔郎拼了命似的努力，这正好印证了“雷锋只能存在于中国”这样伟大的定理。但和皮皮比起来，巴尔郎会有真正做好事的时刻，而不是像皮皮那样不是为了吃就是为了钱。等等，大家不要把巴尔郎想得那么崇高，我从来没说过它是义务的啊（被PIA），巴尔郎准确地说他会为了爱情而拼命，用它自己的话来说“我是标准的好男人”，而用我们的话来说“你是标准的御姐控”（众：……）。啥，你问我为什么不说罗莉？你说在这个和萌背道而驰的漫画里说罗莉那不是犯了诋毁大罪吗？（众：如果诋毁是大罪，你早可以下地狱了）如果再引用真正大师级的说法就是：“您是纯血缘的芙蓉控吧。”厕所在哪里……

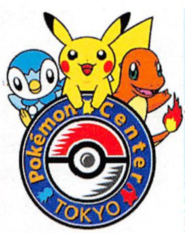


巴尔郎崇高的形象永远在我们心中留下不灭的形象，如果要定一个期限的话，我希望是……到吉美出书的那一天！

文/银翼奇术师

口袋新闻 最新口袋妖怪系列新闻集Vol.5

【漫画】神奇宝贝篇第26卷已在6月23日于日本发售，此次结束了火红叶绿篇，开始了战斗开拓区的故事。而中国版快乐月刊《龙漫6月号》刊登了54页（三回合）的神奇宝贝特别篇，内容对应23卷（未发售）的5、6、7回合：小智与小茂同时到达了终点，然而却发现Deoxys抓住了老婆婆,两人身上的手镯发出的光芒显现出文字，先不管三七二十一，两人使出了“疯狂机器”与“爆炸燃烧”。与此同时，在被称为“亲子岛”的三之岛上,一群恶霸在胡作非为,为难一个女孩。Deoxys突然出现，击倒了恶霸，小孩却毫发无损！随后阪木也出现了。小智与小茂的必杀没有打中Deoxys,后来Deoxys显现出原型——百变怪。小茂发现百变怪所模仿的Deoxys不同于当时。后正辉又约二人在冰之洞



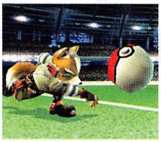


窟见面，送给他们可以发现战斗生物的机器，并告之他们阪木的显身，在洞的深处，他们又遇到了曾经的敌人——拿科。她也决定参与对抗火箭队，因为她不想要故乡被糟蹋。龙漫人气排行榜中小智轻松挤进了第一名，22个名额中神奇宝贝特别篇的角色占了7名，其中除了雪拉比全部是在火叶篇登陆的人物（刷的好快）。奇怪的是，漫画中Deoxys被翻译成了“代欧希奇斯”。可是在电影版漫画中，吉美也译成了“代欧希奇斯”。(这也是上文用英文的原因)。

不管怎样，龙漫是唯一的授权连载杂志，还是请大家多多支持《龙漫》。预计年内龙漫的连载都会保持在一期2-3回。

【游戏】截稿前官方还未对大上期报道过的两款新作以及上期报道的迷宫续作进行情报更新。美版珍珠钻石发售一个月便卖出了176万套，看来对Pokemon在美国市场的地位的担心是多余的。澳大利亚以及欧洲将会在暑期发售该游戏，这下又将引起全球范围的口袋热了。

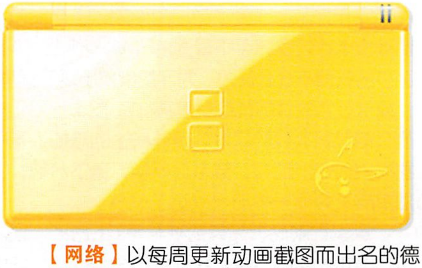
最后来看日本方面，继首款以PM为主题的Wii游戏《神奇宝贝战斗革命》之后，任天堂再次重磅推出一款有PM登场的Wii游戏《任天堂明星大乱斗X》。同N64等版本的大乱斗一样，其中包括了马里奥、神奇宝贝等任天堂老牌角色。这款作品中一款重要道具就是精灵球哦！从图中可以看到群星围打固拉多的场面，难道小固是Boss？







【周边】PC是Pokemon Center的缩写，即神奇宝贝中心，原作中提供PM们休息的地方，而现实中（下文中）所指的神奇宝贝中心是日本专门贩售神奇宝贝商品的官方店（美国叫Nintendo World）。神奇宝贝中心东京店将于7月16日关闭（放心，接着往下看）并于7月20日上午10点在浜松町重新营业 。此次开业换了新的LOGO，增加了对战室，并且推出了新的限定版NDSL！还是继DP版以及CLUB制作皮卡丘版之后的第三款神奇宝贝限定NDSL。同奥运会门票一样，你有钱不行，还要有RP！从6月1日，你可以在神奇宝贝中心填写抽奖单，如果在7月9日收到中奖通知，才可以于7月20日至8月19日携证明购买，注意这个词啊，是购买，而且一卡限购一台，含税16800日元。7月11日还会有PM图书卡推出。



【网络】以每周更新动画截图而出名的德国网站FILB遇到了数据问题，而后该网站重置了其风格，在FF和IE都有较好的支持，而且背景里增加了许多新的神奇宝贝。口袋海滩推出了新的版块红鲨鱼。国内方面，一个老牌站点口袋根据地不知原因的无法访问，截稿前已有两周了。而POKECN新闻站新闻也有阵子不更新了。

【动漫】6月初，美国Cartoon Network频道有两天全天播放了Pokemon动画，从早上6：



30一直到晚上10：30，不过并不是DP版而是城都联盟的内容。今夏即将上映的神奇宝贝剧场版来协部的片头主题曲《Together 2007》CD将在电影上映后4天发售。不过片尾单曲CD会在电影上映前就上映，大家还记得上期所报道的松本梨香来上海演唱吗？6月3日上午10点，新天地ARK北门口便有销售DVD与CD，购买的话可以得到演唱会后的握手门票。

【卡片】登陆美版TCG网站http://www.pokemon-tcg.com会转到新的TCG网站。在2007-2008的比赛中，只有Ex Holon Dhamtons之后的卡才可以被使用，太残酷了！有一点值得一提，现在有部分地区的地摊上贩售的盗版TCG竟然出现了珍珠钻石里登场的鲁卡利欧等人气PM，D商还挺跟得上潮，美国也才刚发售罢了。不过这大概与其部分PM是先公布的有关。

文/ billbzzhang

口袋战术 从比赛规则看RS对战的发展史(上)

在时期上把PM对战的发展史作一个划分，可以分为口袋妖怪金银水晶版对战（简称GS，下同）时期和口袋妖怪宝石版对战（简称RS，下同）时期，RS对战在PM对战中占绝对主体地位，从之前很长一段时间起，直到今天（珍珠钻石对战平台尚未出现以前）仍是各大赛事的指定比赛模式，本文所讨论的就是RS时期。如果要把整个RS时期作一个更为详细的划分的话，大致可以分为红蓝宝石期、火红叶绿期、绿宝石期以及后绿宝石期。当然，并不是说在RS时期就没有GS对战了，GS对战模式依然存在，不过比起RS模式来说热门度低了很多。接下来我们就从这四个时期来看看RS对战的发展史。

红蓝宝石期
（红蓝宝石版发行——火红叶绿发行）

发行于2002年11月21日的红蓝宝石是整个口袋妖怪游戏历史上具有划时代意义的神作。它的公开发行不仅使口袋妖怪系列游戏从GB/GBC走向了GBA，更意味着口袋妖怪对战中整个RS时代的开始。由于RS相对于GS新增加了特性、新道具、新PM、新技能和2对2的对战模式等因素，再加上努力值系统的大变革，所以在RS刚出现的时候，也就是口袋妖怪GBA版发行不久的时候，因为大家的思想都停留在GS时期没有适应过来，整个刚刚从GS过渡来的RS对战系统就如同一个八岁半的孩子一般纯洁无瑕。当时最早出现并流行了很长一段时间的对战平台是RSBOT（以下简称BOT,在这之前是GSBOT，从字面上可以很容易地理解它们的区别吧），应该说直到差不多火红叶绿期，RS对战才有了一个日趋完整的模板，所以红蓝宝石初期的对战规则也是相当的不完善。当然，一些能力上确实太过强悍的一级神兽等PM大家都自觉不去用，但以诅咒卡比冥想水君天恩快乐等PM为代表的一系列今天的禁兽，当时几乎是人手一只或数只。这些PM中有一部分由于版本限制，在当时可以说不得不这么用，比如快乐在当时的版本中没有地球投，所以缺乏主动能力的它不得不往特攻方面发展。而它的特攻就算极限了威力也不怎么样，自身极其低下的防御又不得不去照顾，所以天恩特性成为了它弥补主动能力低下这个缺点的重要手段。但总的说来禁兽的泛滥更多的还是体现了当时规则的盲目性和不确定性，因为太多的新东西需要去摸索去探求，所以当时国内的各大论坛几乎都没有一个在今天看起来较为稳定的比赛规则。这些PM强，这些PM好用，大家都用，用了人家又不会骂你，那为什么不用？随着这种思想被越来越多的人所接受，各种PM比赛都充斥着同样的老面孔，这对于PM的发展是相当不利的。好在这样的状况并没有持续多久，在近一年的发展后，很多人都厌倦了千篇一律的PM千篇一律的队伍而开始转向其他无人问津的地方，越来越多的新PM、新招式、新战术慢慢地被发掘出来。各大口袋论坛也是红红火火，形势一片大好，伟大的PMGBA论坛就是这时候建立并发展壮大的。（待续）

文/ iamlizi



青青牧场

责编/暗凌
文/chinagba 一掊黄土







RF中的料理

料理一直以来都是主角用以补充体力的重要物品，本作中料理不仅可以用来补充体力，更可以用来补充RP，不过却因为一些新的设定，而使得料理变得不普通。

从行商人イヴァン处购买到厨房器具等物品后即可在自宅进行料理的制作。自宅增筑前，只能购得小号的厨房，也只能购买到刀、平底锅以及榨汁机三件料理器具，增筑后购买大号厨房，即可购入其他三件：烤箱、锅以及蒸锅。料理的制作方法可以从图书馆买书得到，但并不是每一种料理都可以立即制作，烹饪也成为了主角必须掌握的技能之一，并以等级来衡量。等级不足时有一定几率制作失败，不过幸好制作者非常厚道地更改了失败料理的设定：料理失败时不消耗原材料且依然增加烹饪经验值，如此一来，便可以利用失败料理升级且不用担心珍贵的料理材料流失了。但要小心，制作料理是需要消耗体力的，仔细观察主角，可不要因为一时贪心练级而使得主角晕倒哦。

利用失败料理提升烹饪等级的速度不高，所以初期还是推荐以练习简单料理的方法提升等级，当料理等级较高时则推荐练习成功率在37%左右的高级料理，虽然成功率较低，但一旦成功获得的经验值还是相当高的。重点推荐：各种鱼料理，如鲷鱼刺身、鲷鱼烧。

等级与料理成功率的关系表

必要等级-现有等级	0以下	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12以上
成功率（%）	100	90	82	72	63	55	45	37	28	18	10	1	0

刀料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
アマゴのおさしみ	15	200	60	HP+10 RP+6 ATK+2 STR+2 DEX+2 水+3/+3
イワナのおさしみ	25	400	60	HP+10 RP+6 INT+3 DEX+3 VIT+1 水+2/+2
ニジマスのおさしみ	20	300	60	HP+10 RP+6 STR+1 DEX+5 水0/+2
サケのおさしみ	17	600	60	MAXHP+20 HP+10 RP+6 STR+5 DEX+5 VIT-4 水+2/+4
ヤマメのおさしみ	6	100	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 DEX+2 VIT+1 水+1/+1
イトウのおさしみ	30	500	60	MAXHP+15 HP+10 RP+6 STR+4 DEX+7 INT-2 VIT-1 火-5/0 水+2/0
タイのおさしみ	40	600	60	HP+50 RP+6 STR+2 DEX+5 INT+2 VIT+2 火-2/0 水+6/+4 土+8/0
カガヤクおさしみ	80	720	60	MAXHP+100 HP+10 RP+6 DEX+15 水+20/+10
トキメクおさしみ	90	960	60	MAXHP+120 HP+10 RP+6 STR+5 DEX+10 火-10/-10 水+30/+10
メジナのおさしみ	19	600	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 STR+1 INT+1 DEX+3 VIT+1
カツオのおさしみ	21	400	60	HP+10 RP+6 ATK+3 STR+3 INT+1 DEX+5 水+3/+3
ブリのおさしみ	27	670	60	HP+10 RP+6 ATK-5 DEF-2 STR-5 INT+8 DEX+8 VIT-2 水+10/2 风-1/0
大トロ	60	780	60	MAXHP+50 HP+10 RP+15 STR-3 DEX+9 INT+2 VIT+5 水0/+5
イワシのおさしみ	12	120	60	HP+10 RP+6 STR+1 DEX+2 水0/+5
サヨリのおさしみ	30	330	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 DEX+5
サンマのおさしみ	27	290	60	MAXHP-20 STR+8 DEX+8 VIT-5 水+10/+5
ヒラメのおさしみ	40	750	60	MAXHP+40 HP+10 RP+6 STR-2 DEX+12 VIT+10 水0/+8
カレイのおさしみ	35	660	60	HP+10 MAXHP+30 RP+6 STR-1 DEX+8 VIT+5
色づくおさしみ	55	890	60	HP+10 MAXHP+50 RP+6 STR+1 DEX+15 INT+3 VIT+15
イカさし	17	210	60	MAXHP-10 HP+10 RP+6 STR-5 INT+12 DEX-5 VIT-5 水+12/+12
ジャマイカさし	30	350	60	HP+10 RP+6 STR-10 INT+15 DEX-10 VIT-10 水+15/+25
ランプイカさし	65	470	60	HP+10 MAXHP-25 RP+6 STR-5 DEX-10 INT+20 VIT-5 火+10/+10 水+20/+15

李琛	老师问我将来要干什么？我说去PG当编辑，过了一天她突然问我PG是啥。
读者资料	男，15，辽宁省抚顺市实验中学八年级七班，113006

名称	等级	出货额	时间	状态变化
フグさし	90	680	60	HP+10 RP+6 INT+5 水+5/+5
ロブスタ-のおさしみ	56	320	60	MAXHP+60 HP+4 RP+6 STR+8 DEX+8 INT+8 VIT-8 水+4/+4
エビのおさしみ	25	260	60	HP+10 RP+6

烤箱料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
焼きとうもろこし	2	190	60	MAXHP+2 HP+7 RP+15 STR+2
焼きおにぎり	4	220	120	MAXHP+20 HP+5 RP+9 VIT+2 土0/+5
焼きイモ	6	210	120	MAXHP+40 HP+30 RP+21 VIT+5
ト-スト	1	100	120	MAXHP+10 HP+7 RP+6 VIT+5 火0/+10
ジャムパン	6	160	120	MAXHP+16 HP+30 RP+9 STR-1 VIT+8
バタ-ロ-ル	4	130	120	HP+30 MAXHP+8 RP+6 VIT+7
ピザ	54	490	210	HP+35 MAXHP+40 RP+25 STR+6 火+5/0 地+5/0
シ-フ-ドピザ	64	550	210	HP+40 MAXHP+30 RP+30 STR+6 火-5/-5 风+6/+5
ドリア	18	440	210	HP+40 MAXHP+50 RP+21 INT+5 火0/-10 水0/-8 地0/-8 风0/-10
シ-フ-ドドリア	25	470	210	HP+50 MAXHP+40 RP+21 DEX+5 风+10/0
グラタン	29		600	240 HP+20 MAXHP+50 RP+21 STR+5 VIT+7 水+5/0
シ-フ-ドグラタン	41	650	240	HP+25 MAXHP+50 RP+21 DEX+10
スイ-トポテト	22	380	60	INT+4
クッキ-	14	60	30	INT+2
チョコクッキ-	15	100	30	INT+3 地+10/0
ケ-キ	36	400	60	STR-10 INT+15
チョコレ-トケ-キ	40	450	60	MAXHP-50 STR-15 INT+20
チ-ズケ-キ	48	360	60	INT+12 VIT-10
アップルパイ	22	320	60	INT+18 VIT-15 火+20/+5 水+10/+15 地+5/+20 风+15/+10

无器具料理

名称	等级	材料	出货额	时间 状态变化
サラダ	1	130	60	HP+10 RP+6 DEX+2 水+2/0
サンドウィッチ	2	220	120	HP+20 RP+6 VIT+2
フル-ツサンド	4	330	120	HP+30 RP+6 STR+1 INT+2
かぶの榨渍け	1	70	90	STR-2 RP+3
きゅうりの榨渍け	2	110	90	STR-2 RP+3
たけのこごはん	3	300	180	MAXHP+30 HP+25 RP+9 VIT+5
ブドウパン	5	210	180	HP+25 RP+9 VIT+1 STR+1 DEF+1 INT+1 VTR+1
アイスクリ-ム	8	330	30	HP+25 RP+6 INT+3 水+7/+5
リラックス茶の叶	30	500	60	HP+2
おにぎり	5	90	180	MAXHP+10 HP+30 RP+6 VIT+1
パン	10	110	180	HP+5 RP+6 VIT+2
鮭のおにぎり	9	130	180	MAXHP+20 HP+30 RP+6 DEX+2VIT+2

榨汁机料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
パインジュ-ス	3	370	30	HP+5 INT+3 VIT+3 所有属性0/+5
トマトジュ-ス	5	60	30	HP+15 STR+4 INT+4 土+10/0 风+20/0
ブドウジュ-ス	5	90	30	HP+7 INT+4 火+20/0
オレンジジュ-ス	8	130	30	HP+7 INT+5 水+20/0
りんごジュ-ス	10	90	30	HP+5 INT+7 土20/0
いちご牛乳	15	270	30	MAXHP+25 INT+5 VIT+2
フル-ツジュ-ス	13	350	30	HP+15 RP+15
フル-ツ・オ・レ	15	390	30	HP+25 RP+15
野菜ジュ-ス	18	300	30	HP+15 VIT+8 所有属性0/+10
野菜・オ・レ	20	350	30	HP+25 全属性0/+8
ミックスジュ-ス	25	490	30	HP+40
ミックス・オ・レ	27	510	30	HP+50 (恢复状态异常)
ケチャップ	20	250	30	HP+1 ATK+4 DEF+4 STR+4 VIT+4
バタ-	15	300	30	MAXHP+10 HP+1

彭梓洋	储钱买掌机，想买IDSL，要储六个月。
读者资料	男，15，广西省梧州市太和路二号502，543000

蒸锅料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
むしパン	15	180	120	HP+15 MAXHP+10
チ-ズむしパン	20	210	120	HP+20 MAXHP+10
しゅうまい	16	280	120	HP+25 MAXHP-20 STR+10 VIT-2 地+5/+5
しゅうまい	21	280	120	HP+25 MAXHP-20 STR+10 VIT-2 地+5/+5
中华まん	8	190	120	MAXHP-10 HP+20 STR+8 INT+1 水+5/+5
カレ-まん	14	290	120	HP+10 STR-2 DEX-1 VIT+5 火+5/+30
むしぎょうざ	18	230	30	HP+10 INT-2 VIT-2 火-5/0 水-5/0 -5/0
むしカステラ	21	190	60	HP+5 INT+5
むしケ-キ	25	240	60	HP+10 MAXHP+100
プリン	28	120	30	HP+25 INT+3
かぼちゃプリン	35	220	30	INT+7
だんご	11	60	90	HP+30

锅料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
ホットミルク	5	380	30	HP+5 所有属性0/+5
ホットチョコレ-ト	6	400	30	HP+10 INT+2 所有属性0/+7
ぶどう酒	8	480	30	HP+5 RP+21 INT+3 所有属性+6/0
かぼちゃの煮つけ	26	780	60	HP+15 MAXHP+20 INT+2 地+5/0
おひたし	14	400	30	-
ゆでタマゴ	2	80	30	HP+15 MAXHP+10 STR+1 火0/+5
大学イモ	30	500	60	HP+8 STR+2 VIT-1
水ぎょうざ	20	700	90	HP+20 MAXHP+5 STR+3 水+10/0
イチゴジャム	11	200	30	HP+5 INT+2 土0/+12
リンゴジャム	11	200	30	HP+5 INT+2 风0/+12
ブドウジャム	11	200	30	HP+5 INT+3 水0/+12
オレンジマ-マレ-ド	11	200	30	HP+5 INT+2 火0/+12
チ-ズフォンデュ	44	400	100	HP+30 INT+5
うどん	14	390	180	HP+10 MAXHP+50 RP+24
カレ-うどん	16	450	180	HP+15 MAXHP+50 RP+24 STR+5 火+15/0
天ぷらうどん	18	520	180	HP+20 MAXHP+50 RP+24
おかゆ	20	550	150	RP+9 VIT+3
牛乳がゆ	25	600	150	HP+5 RP+9 VIT+5
天どん	45	750	210	HP+50 STR+5
たまごどん	35	710	210	HP+60 STR+10
シチュ-	40	600	210	HP+25
カレ-ライス	28	700	210	HP+70 MAXHP+20 RP+9 STR+3 DEX+3 VIT+5 火+8/0
究极のカレ-	38	800	210	HP+150 MAXHP+50 RP+24 属性+5
至高のカレ-	90	900	210	HP+200 MAXHP+80 RP+24 属性+10
リラックスティ-	45	770	30	HP+20 RP+9

平底锅料理

名称	等级	出货额	时间	状态变化
野菜いため	30	290	90	MAXHP+50 HP+40 RP+21 STR+2 VIT+4 火水风0/+2 土+4/+10
チャ-ハン	25	340	90	MAXHP+44 HP+40 RP+21 STR+1 DEX+1 VIT+3
お好み焼き	20	440	120	MAXHP+30 HP+25 RP+9 STR+3 DEX+1 VIT+2
フライドポテト	17	150	30	MAXHP+15 HP+5 RP+9 STR+4 DEX+1 火+10/+10
コロッケ	15	60	30	MAXHP+5 HP+5 RP+21 STR+2 INT+2 DEX+2 VIT+2 火+2/+2
ポップコ-ン	13	125	30	MAXHP+10 RP+9 STR+5 VIT+5 火+2/+2 风+2/+2
コ-ンフレ-ク	10	250	30	MAXHP+15 HP+10 RP+9 INT+2 风+10/+10
なす田乐	8	340	30	HP+5 RP+9 DEX+2 VIT+5 所有属性0/5
卵焼き	31	275	30	MAXHP+10 RP+15 STR-2 INT+5 DEX-1 VIT+10
オムレツ	35	375	30	HP+45 STR+3
オムライス	42	400	120	MHP+30 RP+21 STR+10 火0/4
焼きリンゴ	22	125	30	INT+5
カレ-パン	28	160	30	MAXHP+20 HP+5 RP+9 STR+4 INT-4 DEX+4 VIT-2 火+9/+9
フレンチト-スト	5	70	30	RP+6 INT+4 所有属性+0/+4

张启航	PSP家长可以没收，但PG他们绝不能没收。
读者资料	男，16岁，山西阳泉十三中学，045008

名称	等级	出货额	时间	状态变化
ド-ナツ	24	240	30	DEF-2 INT+6 VIT-2 火+8/0 土+5/0
焼きうどん	15	170	180	HP+10 RP+21 DEF+2 VIT+2
天ぷら	39	240	60	HP+15 STR+5 VIT+2 火0/+5 水0/+5 土+5/0 风+5/0
ホットケ-キ	14	190	30	RP+6 INT+4 风+10/0
ぎょうざ	25	50	30	HP+20 STR+9 INT-2 VIT-2 ALL属性-5/0
リゾット	25	290	60	MAXHP+25 HP+30 RP+12 INT+3 DEX+1 VIT+5 风+6/0
ドライカレ-	36	330	90	MAXHP+30 HP+12 RP+15 STR+5 VIT-5 火0/+10 土0/+5
アマゴの盐焼き	9	150	60	MAXHP+10 HP+10 RP+6 STR+3 DEX+2
イワナの盐焼き	12	250	60	MAXHP+8 HP+10 RP+6 STR+4 DEX+2 VIT+2
ニジマスの盐焼き	7	200	60	HP+10 RP+6 STR+4 DEX+3
ヤマメの盐焼き	4	50	60	HP+10 RP+6 STR+1 DEX+1 VIT+1 水+2/+6
ウグイの盐焼き	4	150	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 STR+3 DEX+1 VIT-2
盐ジャケ	6	350	60	HP+10 RP+6 STR+5 DEX+3 VIT-2
イトウの姿焼き	29	700	60	MAXHP+15 HP+10 RP+6 DEX+8
ヘラブナの姿焼き	18	400	60	MAXHP+30 HP+10 DEX+2 水0/+4
ギンブナの姿焼き	26	500	60	MAXHP+50 HP+10 RP+6 DEX+4
タイの焼きもの	45	900	60	MAXHP+60 HP+10 RP+6 DEX+5 火-1/0
メジナの盐焼き	10	300	60	MAXHP+20 HP+10 RP+6 DEX+3
焼きカガヤキタイ	80	950	60	MAXHP+80 HP+10 RP+6 DEX+7
焼きトキメキタイ	70	780	60	MAXHP+90 HP+10 RP+6 DEX+9
土佐造り	47	550	60	MAXHP+13 HP+10 RP+6 DEX+2 火-1/0 水+5/0
焼きサバ	30	150	60	MAXHP+10 HP+10 RP+6 DEX+2
ブリの照り焼き	35	750	60	MAXHP+10 HP+10 RP+6 DEX+5
ワカサギの盐焼き	18	300	60	MAXHP+10 HP+10 RP+6 DEX+1
マグロの照り焼き	45	600	60	MAXHP+50 HP+10 RP+6 DEX+3 火0/-5 水+5/0
めざし	10	300	60	HP+10 RP+6 DEX+1 水0/+8
サヨリの盐焼き	15	450	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 DEX+2
サンマの盐焼き	10	250	60	MAXHP-10 HP+10 RP+6 STR+3 DEX+3 VIT-2 火-5/0
焼きヒラメ	55	650	60	HP+10 RP+6 DEX+7
焼きカレイ	44	450	60	HP+10 RP+6 DEX+3
焼き红叶	77	880	60	HP+10 RP+6 DEX+10
焼きイカ	12	350	60	HP+10 RP+6 INT+3 DEX-2 火-1/0
焼きジャマイカ	54	800	60	HP+10 RP+6 DEX-5 INT+5 火-1/0
焼きランプイカ	64	750	60	HP+10 RP+6 STR+3 DEX-3 INT+7 火-1/0 水+6/0
焼きフグ	66	800	60	MAXHP+5 HP+10 RP+6 STR+2 INT+3 水+5/+5
ロブスタ-の姿焼き	50	700	60	HP+10 RP+6 STR+8 INT+8 DEX+8 VIT-8 水+4/+4
エビの姿焼き	40	600	60	MAXHP+20 HP+10 RP+6 STR+2 DEX+2 INT+2 VIT-5

表格之中的时间指的是满腹时间，即主角在食用某食物后，在一定的时间内将无法继续食用（状态栏下会出现一个苹果标记）。一般来说，饮料类满腹时间较短，而面条、米饭以及各类主食则可以维持很长一段时间饱腹。在实战中这个设定很是麻烦，若单个料理无法补充完全，那么在满腹时间过去以前是无法食用其他食物也就无法继续补充体力或RP。表格时间的单位是分钟，最短的需要30分钟，最长的则需要4个小时（注：游戏中的时间）！如何消耗掉如此之长的满腹时间呢？若是在室内就可以利用室内时间的bug来解决了，在室内时间是不会流逝的，但主角仍然处于行动中，所以只要经过同样的时长，便可以度过满腹期。

每年的春27日是料理祭，根据美食家的题目做出适当的料理，可以获得5000－50000不等的奖金。美食家会从六种烹饪方法中选择一种来比赛，题目由系统随机分配，推荐料理及其课题如下：オレンジジュース（榨汁机）、サンマのおさしみ（刀）、フライドポテト（平底锅）、ホットチョコレート（锅）、焼きいも（烤箱）、かぼちゃプリン（蒸锅），使用的原料越好，等级越高越容易获胜哦。不过本作中冰箱容量不大，且每格只能存放9个物品，着实给食物储备带来了极大的不便。

本作中的食材大多需要主角自行寻找，而饭团、酒等食材则是从酒店中购买得到，食材可以直接食用，但恢复效果颇低，部分食材会反扣体力或RP值，故在体力为0时，食用酒、咖喱粉等食材会引起死机bug，请慎用。除了体力和RP，本作中料理的最大特色之一也是可以引起效果时间内，主角各类属性变化，不过对于实战来说，影响很小，如何使用料理就看各位玩家的喜好了。



本期向大家介绍的是引领FF系列步入白金殿堂的4部作品，销量一跃升至200万以上并且总是稳定保持在这个水准。

FF双周刊

魔法种类在FFⅤ里面进行了更细腻的划分，同时还诞生出同物理攻击相互融合的魔法剑特技。除去延续传统的黑、白魔法外，能够压缩空间和扭曲维度的时空魔法，从怪物那里学会的以彼之道还彼之身的青魔法，召唤魔法的表现也得到了一定程度上的升华。魔法剑则是通过将魔法力量灌输到剑尖之后，再一举朝向敌人进攻的必杀技，相当华丽和实用。系列首创在特定地点遇见的隐藏boss，也就是让这些新增招数的效果发挥至使用极限的最佳途径，享受到打败实力超级强劲敌人的满足感远不是单纯追求通关可以望其项背的成就。

在故事的结尾，继承了风、水、火、土四颗水晶力量的四名主人公，与操纵着强大的"无"之力的艾得克斯展开殊死搏斗。最终，艾得克斯被消灭了，四人却因为精疲力竭而倒在了"无"的空间中。"无"乃是一切的本源，当"无"中产生了代表四种心的水晶时，世界被创造出来。这就是：

希望赐予了大地恩惠
勇气点亮了火焰光芒
爱护令水成为生命的源泉
探求把英姿传播到风中

即使"无"再次把世界包围，只要人人拥有这四种心，希望就会产生。浮现在"无"中的四种心，再次发出了光辉，把四位主人公带回到地面。至此，水晶的传说画上了一个句号。

◆浓缩水晶精华的魔石

品尝完前作销量突破200万的甜头，SQUARE马不停蹄地继续招募新丁，力求将系列第6部游戏打造成更加超越历代的神话。在充分汲取了玩家对之前作品的意见后，制作小组决定将繁琐的职业系统弱化，每个角色仅有惟一的职业而且取消转职的设定；同时强化个人职业技能的优势，进而突出角色特有的性格魅力，甚至在战斗过程中也能于不经意间一点一滴地流露出来。做出此番改进后的FFⅥ受到了更多玩家的一致好评，并成功开拓了日本以外的欧美市场，最终，加上美版销量的累计数字达到破天荒的343万套。



Ⅳ和Ⅴ的顺序

SFC版的FFⅣ原本在SQUARE软件开发序列里是作为FFⅤ而存在的，由于后来忽然因故决定终止FC版FFⅣ的开发工作，同期进行中的SFC版FFⅤ便被改为了FFⅣ的名称，原FC版的FFⅣ转移至上位平台后就变成了我们现在所看到的FFⅤ。

重要的不是结果而是现在，我们为何活着…我们创造出什么…我们应该守护什么…若在有生之年，能把这些答案找出来，那不是很好吗？

——蒂娜

Check! 水晶篇章告一段落

FINAL FANTASY V ファイナルファンタジーV

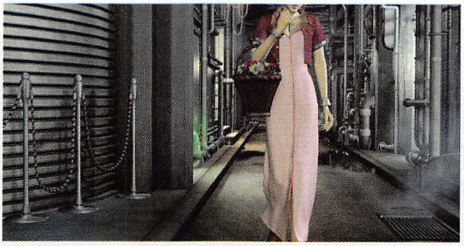
最后一作能够进行自由转职的正统系列，战斗人数再次回归为传统的4人制模式。职业的类别更是达到了空前的22种之多，去年复刻的GBA版又在此之上追加了4种新的职业，游戏系统的可挖掘性大幅度强化。

Check! 二维画面颠峰造极

FINAL FANTASY VI ファイナルファンタジーVI

情节是公认非常精彩的，具有时代意义的剧本感动了一代人，被誉为系列中难以逾越的高度。从Ⅵ代开始魔石逐渐取代水晶的位置而变成以后的重要象征，由此衍生出来的召唤兽阵容也是系列最华丽的一次集合。

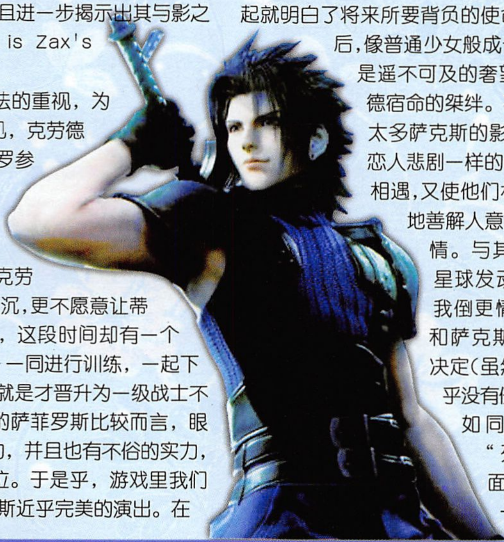
你能听见星球低声落泪的哭泣吗？



10年前，已经成为SQUARE金字招牌的FF系列第七部作品在索尼的PS平台上发售，首日销量即突破200万套，而当时PS在日本的普及量仅为300多万台刚出头。随即三足鼎立的胶着状态被打破，史氏和索尼一举奠定业界软硬件霸主地位。最终，FFⅦ以绝对优势荣获当年CESA大赏，并捧走最佳剧本及最佳音乐两项殊荣。全球累计销量934万套。

游戏中，和萨克斯的相遇改变了克劳德的一生，前者口无遮拦的外向性格同沉默寡言的后者形成鲜明对比，也是诱使后者人格分裂的本质原因。Ⅶ最精彩的地方就在这里。以克劳德亦真亦幻的记忆暗示其内心混乱不安的状态，并且进一步揭示出其与影之主角萨克斯的关系——he is Zax's shadow.

7年前，为了得到蒂法的重视，为了跟软弱的自己彻底说再见，克劳德离开家乡尼布尔海姆去神罗参军。两年过去了，他仍然是刚入伍时的警备兵，成为像英雄萨菲罗斯那样战士的梦想变成了一纸空谈。克劳德愈来愈自卑，也越来越消沉，更不愿意让蒂法知道自己的状况。然而，这段时间却有一个人不经意地影响着克劳德；一同进行训练，一起下下馆子，一道执行任务。他就是才晋升为一级战士不久的萨克斯。跟远在天边的萨菲罗斯比较而言，眼前这个家伙显然更具亲和力，并且也有不俗的实力，自然替代了前者的偶像地位。于是乎，游戏里我们看到了克劳德cosplay萨克斯近乎完美的演出。在亲眼目睹萨克斯之死事件后，不能接受也不愿接受事实的克劳德勇敢地承担起这个角色的重任，圆满完成了导演交付的使命，成为这部电影，噢不，是这部游戏超高票房，噢不不，超高销量的有力保障。-_-bb



你所追求的东西一定能够得到，但同时也会失去你最宝贵的东西。

——凯特·西

艾丽斯，这个女神一般的存在至今仍占据不少fans心灵深处，忘却之都一幕亦成为永恒经典的代名词。作为唯一幸存下来的古代种，从很小的时候起就明白了将来所要背负的使命。在了解这一切后，像普通少女般成长、约会、生活已是遥不可及的奢望。她无疑是克劳德宿命的羁绊。在他身上她看到了太多萨克斯的影子，似乎也知晓了恋人悲剧一样的收场。命运使他们相遇，又使他们相隔。命运是如此地善解人意而又如此地不近人情。与其说艾丽斯为拯救星球发动神圣牺牲自己，我倒更情愿相信是为了能和萨克斯在一起而作出的决定（虽然这点在游戏中几乎没有任何注脚……）。正如同村上春树所言："死并非生的对立面，而是作为生的另一部分永存。"

Check! 悲鸣曲的星球物语

FINAL FANTASY Ⅶ

全球售出近千万份，是系列销量最高的一作。进化为3D形态的人物魅力征服了无数玩家，场景与音乐间巧妙地搭配犹如天籁之音般余韵绕梁。艾丽斯的逝去造就了游戏史上最心痛的回忆，萨菲罗斯则被塑造为最成功的反面角色。

Check! 青春学园的爱情剧

FINAL FANTASY Ⅷ

首次在爱情戏份上大胆着墨，共同经历过一段旅程的男女主角最终走到了一起。不惜重金邀请来亚洲级天后的王菲为游戏演唱主题歌，开创了系列加入进人声语音的先例。另外本作也是日本国内销量最高的一代。

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

职位：编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：美编

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：翻译

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：视频编辑

杂志：电软/掌机迷

工作地点：北京

男女不限

应聘要求：

1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。

奉献最快最好的攻略

只有你想不到，没有我们做不到！



股票商人 瞬 076
赛尔达传说 幻影沙漏 084
彩虹6号 维加斯 104
神奇四侠2 银影侠的崛起 114
变形金刚 118
富豪街DS DQ&马里奥 122
黑猫的协奏曲 130
星神 136

株トレーダー瞬

关于股票的话题应该算得上是前段时间的大热点了，不过千万不要认为本作通关之后就能够学会炒股了，游戏中关于股票的内容有很多虚构成分，大大提高了玩家享受到的游戏乐趣。除了文中所述的主线情节外，游戏里还有一些支线事件，例如挑战芦屋金之助获得新TA，帮助咖啡店的小女生学习股票等，留给玩家体会。



NDS	CAPCOM	2007.06.07
	AVG	1人/5040日元
股票商人瞬		对应触笔

第一章　股票的世界

“父亲,从今天开始我将踏上追寻你的道路。”相场瞬喃喃地说，他的父亲相场一平曾经是一位叱咤风云的股票商人，却于五年前突然宣告破产随后失踪。今天是相场瞬的18岁生日，一平当年就是18岁开始投身股市的，从小就崇拜父亲的瞬带着自己辛勤打工积攒下来的100万日元,找到了父亲唯一的徒弟奈良崎透的住处，想要向这位目前国内最有名的股票商人学习股票交易技巧。由于五年未曾见面，奈良崎并没有认出眼前的少年就是相场一平的儿子，他直接将瞬带到了股票交易中心,看着人头攒动的交易大厅和令人眼花缭乱的大屏幕,瞬感到很茫然。



在奈良崎的催促下，瞬开始了生平第一次股票交易，但是什么也不懂的他不仅没有赚到钱，反而还亏损了不少。“股票交易就是这样，你已经明白了吧，我还有事要先走了。”奈良崎快步离开了交易大厅，瞬一路追了过去，一直追到交易中心的入口处。“请等一等，奈良崎先生，我并不是为了赚钱而学习股票的，我是为了能与父亲更加接近。”当相场瞬报上自己的名字之后，奈良崎恍然大悟，自己五年前曾经见到的那个小孩子现在已经成为神情坚毅的少年了。

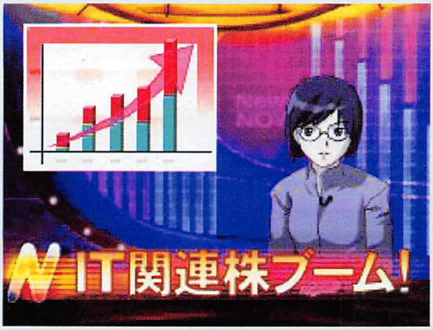
跟随奈良崎回到他的住处之后，两人进行了深入地交谈，奈良崎终于决定让瞬成为自己的弟子，不过同时也提出了两个条件，一是要做好亏损的觉悟，二是由于自己很忙，因此只能抽空对瞬进行指导。虽然如此，瞬也感到非常高兴了，一平曾经说过股票是这个世界的本质，能够向着自己的父亲一步步接近，这是他最大的心愿。几天之后，奈良崎带着瞬来到了全县最大的股票交易中心，为了能够在这里进行股票交易，必须先到前台去登记个人资料，前台小姐向他详细介绍了交易中心各项设施的作用，并发给他一张个人执照。奈良崎给瞬上的第一课是让他观察“アマミ制药”这支股票的图表。

教学一：股票图表

上屏幕的画面里用于表示股票价格随着时间变化的白线就是股票图表，白线的尖端位置表示当前的股票价格。白线的宽度表示交易量，即该股票在该时间点的买卖数量多少的程度，交易量越大时，股票的价格变动就会越激烈，这也是盈利的好机会。下屏幕右上角的加减符号可以调整股票图表的表示天数，最大为20天，最小为4天，方便查看股票价格的走势。

教学二：新闻

在股票交易过程中可能会发生影响股票价格的各种新闻，分为市场行情新闻和个别新闻两种，“ITブ-ム”等能够同时影响好几支股票价格的新闻属于市场行情新闻，“上方修正”等只针对个别股票的新闻属于个别新闻。当某支股票将有相关新闻出现时，图表会发生前兆运动，此时图表会变红并发生震荡，前兆运动是股票投资的绝佳参考。





教学三：股票交易方法

点击下屏幕的BUY图标买入股票，资金数下面的黄色槽表示资金余力，当资金余力不足时就无法继续买入，点击SELL图标卖出股票。股票名称右边的数字表示当前持股数，数字为红色时为盈利状态，数字为绿色时为亏损状态。

奈良崎询问瞬观察之后有什么感想，瞬回答说：“股票价格好像遵循着某种法则而变化。”（选择“何か法則があるような”，奖励TP1点）事实上アマミ制药的股票价格每当降到18万时就会反弹攀升，而每当上升到22万时又会反弹下降，这种情况就是典型的BOX行情。“如何利用这种BOX行情来盈利呢？”面对奈良崎的第二个问题，瞬不假思索地回答在18万时买入在22万时卖出（选择“18万で買って22万で売る”，奖励TP1点），而如果在18万买入时股票价格持续下滑，此时无论是观望等待还是尽快卖出都不是好选择，适当的做法是分析图表尽力避开风险。

教学四：精神力

瞬的半身像下方的绿色槽表示他的精神力，当精神力降低至0时，一定时间内不能进行交易。精神力会随着时间而回复，当持有股票为盈利状态时精神力回复较快，亏损状态时回复较慢，当持有股票亏损更大时精神力会随着时间减少，此时应当尽快卖出亏损股票。

奈良崎给瞬定下的第一个课题就是获得10万以上的利润，这当然难不倒瞬，当奈良崎问瞬为什么能够盈利时，瞬回答是运气使然（选择“运が良かった”，奖励TP1点）。“哦呀，原来老师除了我之外还有别的弟子呢！”一个女孩子的声音打断了两人的交谈，女孩叫桐神乐花子，是桐神乐证券公司创始人的孙女，而瞬这个新人竟然完全没有听说过桐神乐证券，这让花子感到很受打击。



第二章 交易战

桐神乐花子向瞬提出进行交易战的挑战，不过瞬居然对交易战一无所知，花子向他进行了详细地解说。交易战最初出现在距今30年前的时期，其规则分为很多种，进行交易战的双方可以将任何东西作为赌注，钱也好，作为股票商人的尊严也好，甚至是自己的未来。考虑到瞬还是新人，花子提议用最简单的规则来决定胜负，如果瞬输掉的话就要从奈良崎身边消失。看着花子一副自信满满的样子，奈良崎提出若是瞬取胜的话，花子必须以“瞬君”来称呼这个她眼中的新人，两人的交易战进行日期被决定在三个月之后。



一个星期之后，奈良崎才抽出时间来给瞬上第二课，这一次瞬学到的是移动平均线，移动平均线反映了一段时间内的股票价格平均值，奈良崎向瞬出示了一个股票的图表，红色的线就是移动平均线。“看这张图表，看出什么来了吗？”观察力敏锐的瞬注意到图表接触到移动平均线时就会反弹（选择“チャートが移动平均线に当たると反发？”，奖励TP1点），造成这种现象的原因可能是有谁在背后操纵（选择“谁かの仕业”，奖励TP1点），在奈良崎的讲解下，瞬很快就理解了今天要学的内容（选择“谁かが仕组んでいる”，奖励TP1点），这次的新课题是要在两支股票上分别盈利5万以上。

教学五：复数股票的切换方法

同时利用若干支股票进行交易时，下画面上会列出这些股票的名称，点击股票的名称就可以察看上屏幕中对应的图表，此时仅对当前显示的股票进行买卖，点击其它股票的名称后才能对选中的股票进行操作。

教学六：移动平均线

移动平均线表示数日单位的股票价格平均值，当图表碰到移动平均线时会屡次发生反弹，图表和移动平均线的位置状态可以作为股票交易的参考，例如当图表位于移动平均线之上时买入，位于移动平均线之下时卖出。

教学七：抵抗线

大多数情况下图表碰到抵抗线时会反弹，偶尔也会突破抵抗线继续延伸下去，抵抗线分为很多种，红色的线表示过去的最高值和最低值，灰色的线表示10万等整数，橙色表示极高值和极低值。

教学八：股息入账

当图表突破移动平均线或抵抗线延伸或反弹时可能会发生股息入账，当图表冒出火花时若持有该股票就能得到股息，如果股价继续上升，股息也会积累下来逐渐增加，不过股息入账只适用于盈利的时候，一旦亏损就会消失。

教学九：交易战

交易战的目的就是要战胜对手，为了获得胜利就必须满足获胜条件，在进行交易战前的准备画面显示交易战的规则，一定要仔细确认。交易战所使用的股票有些是对手指定的，有些可以自己自由选择，当出现“选择の必要あり”的红色字样时，就必须用“使用铭柄选择”的选项指定使用股票。

除了之前学到的内容之外，奈良崎说只要瞬再学另外三点就可以与花子一决胜负了，不过他嫌麻烦，只打算先教其中的两个——抵抗线和股息入账。“抵抗线就相当于是墙壁，比如一支股票一个月以前是20万，现在跌到了15万，那么15万买进的人希望多少万卖出呢？”毫无疑问是20万（选择“20万”，奖励TP1点），持有该股票的人都意识到当20万时可以卖出，那么卖出的人越多，股票价格就越难高于20万，因此20万就是抵抗线。股息入账则是定期按一定的比率派发的分红划入到现金之中。

至于奈良崎本想偷懒省略的第三点内容，还是被瞬问了出来（选择“ところで3つめは何だったんです？”），那就是图表的本质。奈良崎让瞬观察一幅股票图表，问他有什么想法，图表上白线的起伏像极了心电图（选择“心电图に见えます”，奖励TP1点），奈良崎试着让瞬理解图表中包含的人们的感情。股票的起始价格只有5万元，并且没有什么较大的变化幅度，此时人们的想法是认为该股票没有什么投资价值（选择“动きのないつまらない株だ”，奖励TP1点）。当股票价格渐渐持续上升之后，当初大量买入的人们都希

望能够尽早得到股息分红（选择“早くエントリーしなければ！”，奖励TP1点），而随后图表有一段大幅度下滑（选择“下がった方が自然だから”，奖励TP1点）。当图表第二次急剧上升时，终于达到了顶点，股票价格也许是以前的两三倍之多，在此之后股价彻底崩溃，图表迅速恢复到最初的水平。在瞬又赚到30万之后，终于算是出师了。

教学十：压力

在交易战中获得利润时就能给予对手视觉化的压力，给予对手压力后，对手的精神力会下降，反之对手获利时，自己也会受到压力而使精神力下降，获得的利润越多，产生的压力也越大。从获利到产生压力会经过一定的时间，利用这段时间继续盈利可以使压力越来越大。当自己与对手同时给予对方同等程度的压力时，就发生压力战，用触笔在下屏幕快速来回划动来取胜，压力战中负方的压力会被胜方的压力所吸收。

交易战对决当天，花子无论如何也想不到仅仅三个月时间瞬就进步到可以战胜自己的程度，不过无论她认为自己是麻痹大意也好，或者运气太差也好，输了就是输了，完全是自己的原因造成的。面对花子的无理取闹，奈良崎要求她乖乖认输，并且好好反省，无论面对怎样的对手都不可疏忽，这才是股票商人应有的态度。





交易战一

规则： 标准规则，在限制时间内获利较多的一方获胜

对手： 桐神乐花子

等级： 5

精神力： 150

TA华吹雪： 桐神乐专用TA，用花瓣覆盖对手的交易画面

心得： 花子在前半段时间内不会有任何动作，抓紧时间利用这段时间获利即可领先，后半段时间花子会发动一次华吹雪，如果领先她很多的话就不用着急了，用触笔把画面上的花瓣全部移开就可以继续进行正常交易。

第三章 股票师们

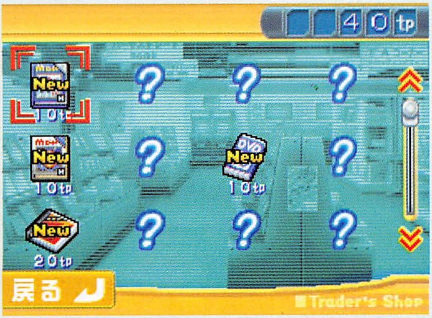


瞬注意到在交易战中桐神乐花子有一小段时间内有些异常，奈良崎告诉他那是因为花子用了TA，TA全称交易艺术，是让交易向着有利于自己方向发展的技术。“哦呀哦呀，这不是奈良崎吗？这是你新收的弟子？”打断两人谈话的男人是山笛利三，也是相当有名的股商，不过对于他的事情，奈良崎没有多说什么，只是叫瞬自由行动，可以去商店和股票教室看看，并为他订立了将资产再增加200万的新目标。

商店的店长三濑小姐是像年长的姐姐一样的人，她向瞬介绍了这里的商品，用TP可以在这里购买各种道具，有些道具可以让瞬学会TA，有些可以为交易画面增加新的机能。在商店里还可以用メイガラダス机器来获得带有股票名称的卡片，10TP一次，通过卡片能使可选择股票数量增加。股票教室是学习的地方，通过测试的话可以获得TP，反复做测试在游戏初期可以快速获得TP。

如果在商店购买了“買い煽り”的话，200万很快就能达成，接下来的目标是与两位股商进行交易

战并取胜。看到瞬连续取得胜利之后，山笛的弟子围后主动要求进行交易战，以空卖技巧来决胜，这又是瞬从来没有听说过的内容。



交易战二

规则：标准规则，在限制时间内获利较多的一方获胜
对手：タイチ
等级：1
精神力：100
心得：タイチ没有任何TA，因此只要用好自己的TA就可以轻松获胜。

交易战三

规则：先获利200W的一方获胜
对手：リーマン小山
等级：1
精神力：100
TA气合：回复精神力
心得：与前一次对战一样，没有什么难度。

第四章 股票商人瞬

为了弄清楚空卖到底是什么意思，瞬去向奈良崎求助，恰好奈良崎认为瞬到了应该学习空卖的时候了。“简单来说，瞬你现在就好像只用剑来战斗一样，只能在股票价格上涨的时候获利，而无法在下跌的时候自保。空卖就好比是一面盾牌，利用空卖技巧即使股票价格下跌也能获利，只有同时拥有剑与盾才能在任何情况下都可以战斗。”在详细讲解过空卖的技巧之后，奈良崎指导瞬用空卖赚了50万，然后瞬与围后进行了空卖交易战并轻松取胜。

教学十一：空卖

空卖是利用股票价格下跌时来获利的技巧，选择自己没有持股的股票点SELL就能进行空卖，与普通交易一样，空卖也必须使用资金，比如拥有100万资金时，20万一股的股票可以空卖5股，空卖的股票可以通过点击BUY买回来。简单来说就是在股票价格开始下跌时点SELL，下跌后点BUY来进行空卖获利。

交易战四

规则：只能用空卖，在限制时间内获利较多的一方获胜
对手：围后
等级：4
精神力：140
TAはたきこみ：围后专用TA，使股价下跌
TA气合：回复精神力
心得：借助围后的TA可以一举获利很多，看准股票走势就没有问题。

战败的围后让山笛觉得丢人现眼，不过他借口有话跟瞬说，把瞬带到了黄金十字咖啡店。原来山笛邀请瞬一起成为投机商，大笔买入单支股票来操控价格，以谋取暴利，不过却被瞬回绝了（选择“お断りします”）。奈良崎向瞬讲述了山笛的一些恶劣行径，瞬顿时觉得满腔怒火，就去向山笛挑战，当山笛提出交易战资金必须为一亿时，瞬觉得很为难，他实在没有这么多钱。好在奈良崎及时赶到，他愿意借给瞬这些钱，帮助他战胜山笛，但是如果瞬落败的话，即使用一生的时间也要将这笔债务还清，尽管和山笛的实力差距不小，瞬也愿意借钱来挑战他（选择“それでも借りる”，“それでも借りたいです”，“やります”）。考虑到瞬的压力可能太大，奈良崎

交易战五

规则：标准规则，在限制时间内获利较多的一方获胜
对手：山笛利三
等级：6
精神力：150
TA仕手扇：操纵股票走势
TA卖り煽り：煽动卖出使股票价格下跌
TA气合：回复精神力
心得：要特别小心山笛对某支股票使用仕手扇和卖り煽り，由于资金非常充裕，完全可以分别在三支股票上投资，不过要多来回切换关注情况。

提出了另一种借钱的方法，如果瞬失败的话只需要承担20%的损失，而如果取胜的话同样只获得20%的奖励。

在股票战中输给瞬这样的新人，这种状况显然是山笛始料未及的，这一战成就了瞬的名声，现在他终于成为一个获得人们认可的股票商人了，但是他无论如何也想不到的是，巨大的黑手正在悄悄伸向他。

第五章 贝奈菲特之影

直到现在，瞬还清楚记得五年前父亲失踪之前的细节，放学后自己和其他孩子们在公园里玩，父亲和以往一样最后一个来接自己回家，瞬很喜欢坐在副驾驶座位上感受父亲驾车带来的速度感。父亲出门之后就一直没有回来，瞬等来的是奈良崎带来的一封信，父亲在信里提到自己在股票交易战中败北，负债多到无法偿还的地步，他无法与瞬再相见，希望瞬能够坚强地独自生活下去，字里行间都带着深深的歉意。睁眼醒来，阳光很刺眼，瞬在梦里哭了。

自从上次输给瞬之后，桐神乐花子有好一阵都没有露面了，不过她现在又神气十足地出现在瞬面前。一支名为ハーモニクス的股票成为目前的热点，虽然该公司已经连续三年赤字，但是股票价格却持续走高，甚至达到了最初的5倍之多，在所有人都为此津津乐道的时候，公司却突然宣告破产，致使很多人血本无归，很显然有人在背后操纵这件事情。奈良崎让瞬借此机会观察一下行情崩溃之后的情形，在与交易中心的人们交谈过之后，奈良崎决定去财务局跑一趟，查找ハーモニクス的资料，以确认是否有幕后黑手。

奈良崎让瞬在某个文件柜里找ハーモニクス公司报告书，这个文件柜里恰好还放着很多其它资料，可以从中获得一些TP。根据找到的资料判断，关于ハーモニクス的股票事件中见存在违法操作，奈良崎找到了蛭田タクヤ这个名字，关于这个人的事情，奈良崎并没有透露什么内容，反而叫瞬将拥有的股票数量增加到15支。获得股票数量有两个方法，一是消耗TP去商店玩メイガラダス，二是与等级低于



瞬或等于瞬的股商进行交易战，获胜后即可获得对方拥有的股票。

没想到蛭田居然主动来找上瞬了，他毫不掩饰自己在ハーモニクス背后操纵的事情，愤怒的瞬要求与他进行交易战对决。奈良崎制止了两人的对决，考虑到蛭田背后的靠山，如果瞬取胜的话，麻烦会接踵而来。瞬听从了奈良崎的话，转移目标开始找交易中心的其他人练习交易战，蛭田并没有死心，他趁着奈良崎不在的时候又来找瞬，并且故意透露出关于相场一平的事情，瞬决定一战。

交易战六

规则：标准规则，先获利900万的一方获胜
对手：蛭田
等级：8
精神力：170
TAカードシャッフル：蛭田专用TA，使对手所持股票反转，买和空卖对换
TA诸刃の揺さぶり：使双方的精神力大幅度下降
心得：这将是一场苦战，一定要用相杀来压制住蛭田的カードシャッフル，否则几乎难以取胜，利用揺さぶり和大额盈利产生的压力可以将蛭田的精神力降低为0，此时他就会失去一个TA，如果两次将他的精神力降低为0则使他失去两个TA，在蛭田精神力从0恢复到最大值的期间是很好的盈利机会。

瞬非常艰难地赢得了交易战的胜利，按照事先的约定，蛭田必须向警方投案自首，但是他预言瞬永远赢不了组织的首领贝奈菲特，而在蛭田之上还有实力强大的三尊。闻讯赶来的奈良崎对瞬大发雷霆：“你爱怎样就怎样吧，我再也不管你了！”

第六章 初次败北

被奈良崎斥责之后的瞬情绪低落，花子想办法让他转移注意力到股票交易上去，正当瞬全神贯注地观察着图表时，交易大厅的所有服务器居然全部故障当机了，人群骚动起来。瞬以为刚才的事故只是突发的偶然现象，但是当他继续进行操作时，服务器又一次当机了，不仅当天是如此，在接下来的一段时间内交易中心的服务器频频发生故障，人们纷纷离开了这里，一时之间交易中心门可罗雀。

感到情况异常的工作人员向警方报告了这起事件，经过调查，初步判定为有骇客恶意攻击服务器。瞬在交易中心和黄金十字咖啡店里一共只遇到了两位熟人股商，看到还有人继续坚持留下

来，瞬感到很欣慰。事隔一段时间之后，交易中心的系统终于恢复正常了，人们也渐渐回到了这里，恢复了往日的繁荣景象。桐神乐花子对贝奈菲特进行了一番调查，从各种迹象推测，他竟然拥有十兆亿的个人资产，这是国家预算级的数字！

奈良崎的猜测一点也没有错，继蛭田之后，又一个麻烦的家伙找上了瞬，对方自称立花，提出要与瞬进行交易战，并且不容他回绝，立花擅自定好时间地点，瞬不得不依言行事。双方以自己的所有资产作为赌注，但是瞬却输了，立花的强大远远超乎他的想象，瞬输得毫无怨言，但是却怎么也无法相信这个事实。

交易战七

规则： 精神战，精神力先减为0的一方告负
对手： 立花
等级： 9
精神力： 200
TA一击： 立花专用TA，一定时间内压力球的威力大幅度上升
TA摇さぶり： 当对方持有股票亏损时降低对方的精神力
TA度胸胜负： 一定时间内双方持有股票数量无法减少
心得： 必定会输掉的一战，随便怎么应对都一样。

不知道奈良崎是如何找到失意的瞬的，总之在他的鼓励之下，瞬终于振作了起来，并且了解到父亲失踪的真相。蛭田和立花所属的组织是一个庞大的集团，组织里的上百人都是实力强劲的股票师，首领就是贝奈菲特，他们在背后随意操纵股市。当相场一平得知这个组织存在后，孤身一人向他们发起了挑战，以解散组织为赌注与组织里的所有成员进行交易战，在这种一场都不能输的情况下，一平战胜了其他所有人，却在贝奈菲特面前一败涂地。

第七章 女股票师们

股票商人就好比医生，要为每一支经手的股票进行诊断，以超乎想象力的方法来追求股票的极致，带着这样的目标，瞬完成了新的课题，分别利用十支股票各自盈利100万以上，瞬以此为契机领悟了自己专用TA开眼。看到瞬恢复了以前的干劲，花子再次向瞬发出挑战，不过这一次仍然输给了他。

奈良崎提示让瞬去找立花挑战，但是来到中央交易中心后得知立花外出了，他们在这里遇到了曾经在财务局碰见过的曜子，曜子就是蛭田曾经提到过的三尊之一，她听奈良崎介绍过瞬之后，就与瞬进行了一场交易战。虽然曜子在交易战中的个人胜率达到95%，但是仍然输给了瞬，她坦然告诉瞬，立花也是三尊之一。

交易战八

规则： 标准规则，在限制时间内获利较多的一方获胜
对手： 桐神乐花子
等级： 7
精神力： 150
TA华吹雪： 桐神乐专用TA，用花瓣覆盖对手的交易画面
TA气合： 回复精神力
TA全力买い煽り： 煽动买入，使股票价格大幅度上升
心得： 花子比以前厉害不少，如果用好开眼的话，可以一次得到大笔利润，不过由于总的时间限制，一共只能用两次开眼。

交易战九

规则： 使用三支股票，其中两支股票的获利较多的一方取胜
对手： 曜子
等级： 9
精神力： 180
TA冰の吐息： 曜子专用TA，将对手的交易画面冻结
TA气合： 回复精神力
TA想定の范围： 一定时间内自己的精神力不会减少
心得： 曜子使用冰の吐息后，必须用触笔叩击下屏幕除去冰，放弃其中一支股票，将精力集中在另外两支股票上保持自己的优势。

第八章 再战

当奈良崎确定瞬有实力打败立花后，他带着瞬去了中央交易中心，在那里不仅见到了立花，还见到了曜子。再次见面时，瞬已经不会再被立花的气魄震撼住了，反而是立花惊讶于眼前的少年成长如此之快，依靠无比坚定的信念和娴熟的技巧，瞬终于战胜了这个男人。愿赌服输，立花虽然不能按照瞬的要求脱离组织，但是可以保证自己不会继续在本市的任何股票交易中心出现。事

实是残酷的，对瞬来说尤其残酷，因为在见到贝奈菲特之前，瞬还必须打败至今为止没有露面的三尊之中的最后一人，他就是瞬的老师奈良崎。

交易战十

规则： 精神战，精神力先减为0的一方告负
对手： 立花
等级： 9
精神力： 200
TA一击： 立花专用TA，一定时间内压力球的威力大幅度上升
TA揺さぶり： 当对方持有股票亏损时降低对方的精神力
TA度胸胜负： 一定时间内双方持有股票数量无法减少
心得： 天王堂这支股票的图表起伏非常大，很容易产生非常大的压力球，再加上善用揺さぶり就可以很快把立花的精神力轰杀至0。

第九章 明确的真相

尽管花子和瞬都不相信他们的老师奈良崎也是从属于那个组织的人，但是事实是无可辩驳的，为了与贝奈菲特一决胜负，瞬必须打败这个三尊之中的最后一人。“我绝对不会手下留情的，瞬，让我见识一下属于你的股票的极致吧！”奈良崎带着坚定的笑容走上了对战台。

交易战十一

规则： 连续战，只用购买盈利250万，只用空卖盈利250万，连续8次盈利三个条件，达成每个条件之后进入下一个条件，先完成三个条件的一方获胜
对手： 奈良崎
等级： 10
精神力： 200
TA确信： 属于奈良崎的股票的极致，使购买的股票价格上升，空卖的股票价格下跌
心得： 个人认为运气占了很重要的成分，相杀无法完全压制奈良崎的确信，必须靠实力来达成三个条件。

走廊里，精疲力尽的一老一少两个男人相互对视，眼中透出欣喜，作为弟子的瞬终于超越了奈良崎，他跟父亲越来越接近了。回想当初，相场一平失踪后，奈良崎为了报仇而找到贝奈菲特，但是却在交易战中完败，奈良崎与一平不同，离开股市对他来说是无法做到的事，因此奈良崎并没有做出像一平一样的选择，而是接受贝奈菲特的要求成为他的手下，继续从事自己热爱的股票商人这份职业。奈良崎向瞬保证，当瞬想要挑战贝奈菲特时，他会为瞬带路。

第十章 股票的极致

最终决战前，花子来为瞬送行，看着奈良崎的汽车带着瞬远去，花子的眼泪夺眶而出：“加油啊，瞬。你一定要努力啊，笨蛋……”在见到贝奈菲特本人之前，奈良崎告诉瞬，贝奈菲特是能够看到波的人，他能够准确地预见股票的走势，精度高达100%，与他进行交易战，只有利用某条规则，才能有不到1%的可能性取胜，即使成功率如此低下，也一定要坚持下去。

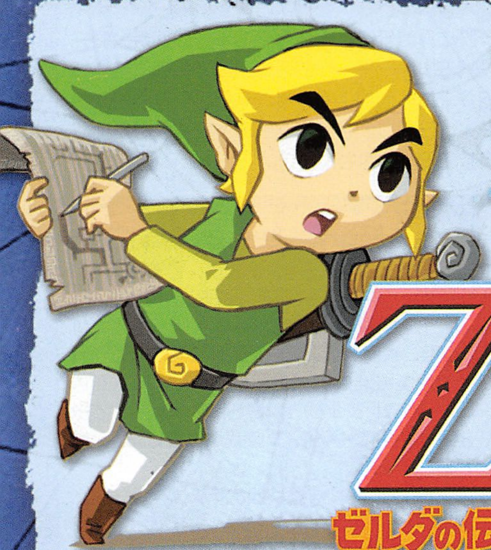
贝奈菲特是一个神情冷峻的年轻人，年龄只比瞬大几岁而已，却有着一头白发。贝奈菲特提议用标准规则进行交易战，但是瞬却坚持要用无尽战，尽管贝奈菲特认为瞬不可能取胜，但是他没有否决瞬的意见。由于贝奈菲特每次都用TA直接达成条件，交易战就变成了瞬自己单方面的表现，一场又一场的战斗持续进行着，瞬终于体力不支而倒下。

交易战十二

规则： 无尽战，在限定时间内盈利300万，以这个条件无限进行下去，直到一方认输为止
对手： ベネフィット
等级： MA
精神力： 200
TAレクイエム： ベネフィット专用TA，完美的交易艺术
心得： 连续进行10场交易战，任何一场失败都会导致从头再来，前9场中贝奈菲特会使用TA直接达成条件，只要能够顺利通过前9场，第10场中贝奈菲特在TA蓄力完成之前不会有任何动作，抓紧时间达成条件吧。

“他已经不行了，送他去医院吧，我赢了。”贝奈菲特转头离去，但是没有想到瞬居然还没有放弃，他挣扎着站起来要求继续下去，瞬坚定的意志令贝奈菲特动摇了，当瞬终于比他更早达成条件时，他宣布放弃比赛。贝奈菲特向瞬讲述了往事，他从小就受到父亲的严酷对待，总是在父亲大发雷霆惩罚他之前逃走，久而久之，贝奈菲特发现自己能够看到父亲情绪的波动，进而能够看到所有事物的波，小时候的经历造成了他对待其它所有事物的无情态度，不过以后，应该会有什么变化吧。瞬和父亲相见的那天，什么时候才会到来呢？

文/责 菜团



NDS
NINTENDO 2007.06.23
ARPG 1-2人/4800日元
赛尔达传说 幻影沙漏 512Mb



这款只有512Mbit的游戏，让任天堂成功地发挥了本社的实力，精美的画面与完全触摸式的操作让众多玩家体验到了新生赛尔达的魅力，这就是今天我们的主角，林克与他的幻影沙漏，在NDSL上的全新冒险。

这是一款以英雄为主题的游戏，而我们的英雄就是曾经多次拯救赛尔达公主的人——林克，这次的他为了寻找被抓去的泰特拉，再次踏上了旅程，再次迈出了冒险脚步的他浑身上下没有任何击退怪物的能力，同样需要历经千辛万苦从而习得浑身的本领最终打败那个邪恶的怪物。当林克手中的剑击中那个夺取人类灵魂的怪兽时，这一切都结束了。但是这不代表我们的英雄冒险的完结，他还会继续出现继续拯救赛尔达公主。

系统的进化

抛弃以往的操作模式，将所有的精华全部集中于触摸笔之上。这款作品就是宫本大师所说制作的完全创新的《赛尔达传说》，在这次的游戏中我们只需要用一只触摸笔就可以完成游戏的全部操作，有时为了解放你的手，可以将主机放置于桌面上单独用右手来进行游戏。



按键说明

上	进入地图界面后还原成为游戏画面。
下	切换到地图状态。
左	进入菜单设定，分别是存档、物品、海图和地图。
右	道具使用，分别是药水行囊以及七种道具。
L键	按住后能够进入使用道具状态，松开后回到剑状态。
X/Y/A/B	作用与十字键相同，适合左手玩家。
R键	作用与L键相同。
选择键	直接进入物品菜单。
暂停键	进入选项，分别是继续游戏与存储游戏并且退出。
触摸笔	触摸笔在游戏中起到了非常大的作用，无论是攻击敌人，还是招式使用以及移动与解谜的进行,全部需要触摸笔。而且通过用触摸笔点击屏幕上面的各种指令也能达到与十字键相同的效果。

触摸笔的操作

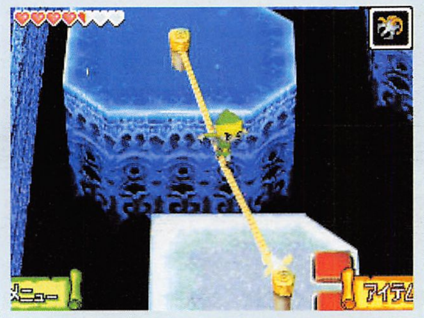
1、与NPC对话，移动到想要对话的NPC面前点击NPC即可进行对话。

2、移动，点击屏幕后同时笔不要离开，便可以控制林克进行移动，点击远处林克会进行跑动，而点击近处林克则会进行走动。

3、搬运物品，点击可以搬运的物品，如；石头、油桶、坛子等林克就会上前将其拾起举在头上，再点击一次屏幕可以扔出，系统会根据玩家点击的位置而自动将道具扔到指定位置。

4、翻滚，在跑动的情况下，将触摸笔移动到屏幕边缘小距离的上下滑动即可使用，需要注意的是连续翻滚四次林克会头晕。此外翻滚的时候如果撞到树上可以将树上的道具撞下来，但是并不是每棵树上都有道具。

5、开关，游戏的迷宫中存在着各种谜题，一些谜题的解决就需要触发开关，移动到开关的面前点击开关即可出现操作提示。



优秀的地图系统

游戏中的地图系统制作得非常优秀，通过NDSL的触摸机能能够让玩家在地图上进行标记，这样一来玩家就会更加轻松地进行游戏。在地图上标记出游戏中的一些隐藏秘密吧！



战斗操作



1、斩击，近距离点击敌人即可使用，这是最标准的攻击方法。

2、跳跃重斩，与敌人相隔两个身位的时候点击敌人即可向前跳跃使用重斩，这是一个强大的招式，大家可以灵活利用。

3、突刺攻击，朝人物所在的方向纵向移动触笔即可使用，招式很快，不过威力较小，可以进行连击。

4、横向斩击，横向移动触摸笔，可以方便地攻击身边的敌人，与突刺性质相同，威力较小。

5、回旋斩，历代赛尔达中固有的招式，用触摸笔在林克身边画圈即可使用，不过需要注意的是连续使用四次会造成头晕。回旋斩在此代中仍然十分好用。

6、大回旋斩，在后期入手剑圣卷轴后，连续使用三次回旋斩就可以使出，林克会进行持续一小段时间的“回旋斩时间”，期间可以进行移动，大回旋斩不可以手动进行取消，需要碰触墙壁等不可破坏物品相接触才能取消，如果要是让其自然结束同样会进入头晕状态。

航海指令

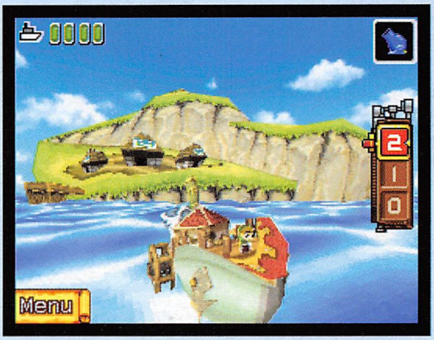
海上的自由航行让人感到格外的惬意，在无边无际的大海上，我么能够控制船自由地去往任何地方。

1、出海，与船长大叔对话即可出海，出海后要自己在海图上画出行动路线，船就会按照玩家所画的路线进行移动。

2、跳跃，点击屏幕正下端的跳跃键即可让船跳起，作用是躲避海中怪物所设下的横栏。

3、攻击，在触发大炮岛买炮的剧情之后就会得到大炮，在航海进行的时候点击屏幕上的任何一个区域就可以让大炮进行攻击，指哪打哪。

4、移动/停止，船的行动选项，通过停止键



可以让船停下，停下后再按移动就可以继续航行。

5、财宝，点击菜单命令后会出现一个宝箱形状的指令，这个就是打捞财宝的选项，通过正常剧情入手打捞工具后，在有X的海域按下打捞图标就可以进行财宝打捞，在移动的时候可以进行加速、停止、移动等操作，在海下利用钩爪向下延伸，躲避水雷，直到打捞上来为止。

6、钓鱼，属于迷你游戏之一，入手钓竿后在海图中有鱼阴影的地方就可以激活，在远处有鱼的距离坐标，左边是力度槽，当力度槽降至最低的时候鱼就会跑，首先先向下滑动触摸笔后按住不要等待力度槽涨至顶端后，再画圈拉动渔线，当屏幕上出现放手的时候就将触摸笔离开屏幕，如此反复直到将鱼钓上来为止，鱼有一个专门的收藏图鉴，为了追求完美就收集齐所有的鱼吧。

7、青蛙画板，这就是一个瞬间移动指令，中期入手GBA卡带形状的青蛙画板后，来到各大海域打跳机跳出来的黄金青蛙，之后就会得到移动图样，在画板上画出图样即可移动到该海域，所以得到画板后在海域上看到青蛙之后就不要放过哦！

装备介绍

新能力的获得一直都是赛尔达游戏中最让人激动的部分，在这次的幻影沙漏中，任天堂照样为林克准备了多种特殊武器。

回旋标——在火之迷宫内获得，使用回旋标后在画面上需要用触摸笔画出移动的轨迹，真正地发挥了回旋标的能力。

炸弹——风之迷宫内获得，可以炸开有裂缝以及隐藏的墙壁。

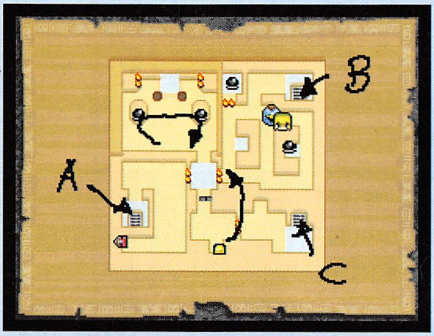
铲子——モルデ u的密室内获得，可以挖开土地解开机关，或者是寻找土里面埋藏的财宝。铲子不但可以挖土，还能够将挖掘后的坑埋上。

弓箭——勇气迷宫内获得，使用后会进入射击模式，视角会看得更远，用来射击迷宫中的眼睛机关以及一些专门需要弓箭解决的谜题，用它来射击海王神殿内守卫背后的眼睛部分可以使其短暂昏迷。

老鼠炸弹——ゴロン神殿获得，设定老鼠的移动路线后，老鼠就会按照路线进行移动，当到达终点或者遇到障碍物后就会爆炸，用来到达林克无法到达的地方。

爪勾——冰之迷宫内获得，可以把一些指定的道具抓过来，也可以通过它抓住宝箱等一些指定物品移动过去，在出现两个柱子的情况还能将两端用绳子连起来移动过去。

锤子——遗迹获得，用来开启特定的机关，可以进行蓄力，综合了回旋标和爪钩的勾取道具能力，同时它也可以将海王神殿的卫兵砸晕，不过需要蓄力。



游戏的进行模式

与以往的赛尔达传说相同，此作的魅力仍然是在迷宫中进行探索，不断地获得新能力与船的配件。在游戏一开始后我们会来到初始之岛——メルカ岛，在那里有一座海王神殿，一切都是从那里开始，而最终也会在那里结束。整体的流程就是玩家要在海王神殿中得到海图，之后通过海图前往各大迷宫，得到解除封印的力量后再次回到海王神殿，从而继续深入，并且在最终层内打败总BOSS梦幻魔兽。

当玩家第一次进入海王迷宫后，会被雾气吸收掉HP，而通过剧情后会得到游戏的主题“幻影沙漏”，沙漏的作用就是在一定的时间内不让玩家损失HP，通过BOSS的消灭战后可以延长沙漏的时间，同样在海王迷宫中也会存在着一些补充沙漏时间的道具。海王迷宫总共有13层，每层都会有梦幻骑士进行守护，这些装甲除了终极武器圣剑之外，其它武器都不能将它杀死，一些装备也只能起到将它打晕的效果。在迷宫中存在着一些紫色的区域，当林克站在这些区域上的时候不但可以停止沙漏时间的减少，同时还能够躲避梦幻骑士的追

击，需要注意的是在迷宫内被梦幻骑士砍到的话就会回到该层入口同时还会减少1Hp，当HP全部



减少至0的时候将会死亡，死亡后选择继续游戏就会回到海王神殿的入口处，当玩家前进到第六层之后就会开启一个黄色的传送点，在海王神殿入口处，玩家以后就可以方便地直接来到第六层。

—— 迷宫中总共有三种坛子 ——

青色坛子——里面装着卢比或者是道具补充，或者是HP心。

黄色坛子——里面装着增加沙漏时间的道具。

红色坛子——里面装着隐形药水，站上去后可以达到与紫色区域相同的效果。

海王迷宫中存在着各种谜题，需要玩家开动脑筋来进行解答。

使用触笔为你带来全新的赛尔达

当圣剑击中梦幻魔兽的瞬间，邪恶再次被封印，船长大叔与泰特拉终于回复成为原来的样子，而我与泰特拉则再一次为了成为一个真正的海盗而继续进行冒险，虽然不知道未来会是什么样子，但是保持现在这样天天快乐的日子，对我们来说就是最大的幸福，航海日记9月23日。

我已经拿着这本日记看了好久，这毕竟记录了我最新一次的冒险，我叫林克，一个不算勇者的勇者，没事的时候总愿意在甲板上懒洋洋地晒着太阳，回想以前的故事，看着站在船首的泰特拉我不禁又想起了那段艰辛的旅程，伴随着思绪我再一次地翻开了这本航海日记，让时间回到了那时的5月23日。

曾经有一个美丽的女孩，她顽皮而又带着坚强，她为了她的海盗梦想而不断地航行着。 在某一天在一个小岛上她遇到了一个身穿绿衣的少年，就这样的一次邂逅让他们一起冒险，在一个机遇下泰特拉被一种神奇的力量变成一个美丽的公主，她就是传说中的赛尔达公主。但是一个邪恶的力量夺走了公主，为了得到她的力量，绿衣少年不断地追寻公主下落，在寻找的过程中他得到了退魔的力量，从而战胜了邪恶拯救了赛尔达公主，就这样他们又一起冒险。

这是画板中的内容，虽然我已经听了很多次，但是那个戴着头巾的小个子总是不断地讲述，实在是让我感到厌烦，正在我懒洋洋地躺在甲板上睡觉的时候泰特拉走了下来，提醒我们这一带水域会出现幽灵船，正当我们不以为然的时候，幽灵船真的出现了，而且就与我们近在咫尺。泰特拉兴奋地招呼我们一同前往幽灵船去冒险，但是面对这么恐怖的船，我想有着正常思维的人是不会想登上去的吧？泰特拉见我们没有动，自己不满地跨过了船舷翻身来到了幽灵船上，就在此时不可思议的事情发生了，幽灵船移动了，她带着我们的船长泰特拉走了，我着急地跳了上去，但是我并没有抓住幽灵船那腐烂的船舷，就这样我掉入了海中，意识逐渐的模糊，在隐约间仿佛听到泰特拉向我求救的声音，我只是感到痛苦，随着这种感觉我慢慢地昏迷过去。

当我再次醒来的时候我发现我躺在一个海滩上，命大的我是被海浪推到了岸边，而在我的头顶有一个精灵在兴奋地飞来飞去。相互的自我介绍之后，它让我去村里长老的屋子去询问幽灵船的信息，就这样我跟着它来到了村子。

初始之岛 メルカ

先来与左边的农场大叔对话，他会交给你一个小任务，那就是帮助他清理石头，全部清理之后你就会获得1卢比的报酬，往上走会遇到怪物，但是由于没有武器，所以只能回去，回村后出现地震，来到最右边的桥头一看，由于地震的原因



导致桥断了。无路可去的时候来到上方寻找村长。与村长交谈之后进入村长家右边的洞穴，最里面就是我们遇到的第一个谜题，让玩家去数一数村里一共有多少棵椰子树，回去查过之后在石门旁边的标识板上写上数字7，就可以得到宝箱内的铁剑，入手武器后，向北移动消灭出现的怪物后砍掉挡路的树进入山洞。

迷宫部分（在游戏的迷宫中黑色标记是陷阱所在的位置，绿色/彩色/红色/蓝色标记是机关所在的位置，三角标记黄金三角所在位置，白色标记是行进或射击方向以及隐藏道路，数字是击打顺序，而在世界地图中黑色标记是隐藏洞穴所在位置。）

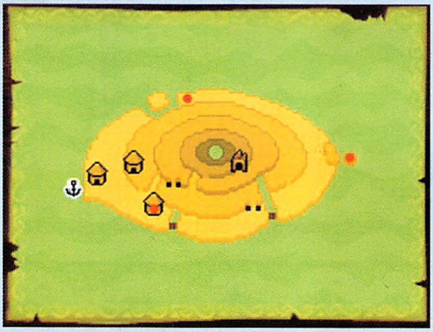
在左面的宝箱内得到钥匙，开门后会发现中间有一个机关，解谜的关键就是拉动机关的顺序，推开左右两边的石头后可以得到提示，顺序就是从左起2143。门打开后前进不久会遇到一些老鼠，将他们消灭后，一只老鼠会带着钥匙来回的跑来跑去，来到最左边将石头推到左上边堵住老鼠洞，来到转弯处等待老鼠从右边洞口往左边移动，当移动到左边时马上冲出去消灭老鼠得到钥匙。打开门之后来到村子的另一半，先去港口触发剧情之后来到酒吧得知船长去了村子北方的海王神殿一直没有回来，这时就可以起身前往海王神殿了。左下角的宝箱需要使用母鸡，在与之相对的地方飞过去，可以得到宝物，道具屋内可以购买盾牌、羽毛、炸弹、药水。

一路向左来到海王神殿，进门后与三个白骨上的幽灵交谈，可以得知海王神殿内的一些危险。进入迷宫内部，一路向前就会遇到船长大叔，剧情之后来到左上方解除经典的球形机关后放出大叔，利用他给予的钥匙，分别解除左上与右上的机关，打开大宝箱得到——南部海图。取得海图后，回到入口触发剧情之后回村，来到港口，触发剧情用触摸笔在标记处涂鸦就可以让火之岛出现，随后就是我们的赛尔达之旅。

注1：游戏中遇到大树就要使用翻滚上前去撞，因为在树上有时候会掉下来一些好东西，比如说补血的心或者是增加卢比的宝石，海岛北面石像旁边的树上就有一颗红宝石。

今天是我们值得纪念的日子，因为这天是我与船长大叔的第一次相识，同时我也拥有了一艘属于我们的船，站在甲板上望着蓝蓝的天空与碧蓝的海水，实在是一件让人感到舒服的事情，不过现在我们可没有时间享受这片祥和，因为我们马上就要动身去寻找幽灵船。通过海图所提示的我们沿着南海向南前进，一路上躲避了一些由怪物组成的围栏后我们顺利地到达了火之岛，火之岛上果然是一片凄凉的景象，气候非常的炎热，而到顶端还有一个正准备喷发的火山。来到这个岛的首要目的就是寻找进入火之迷宫的方法。

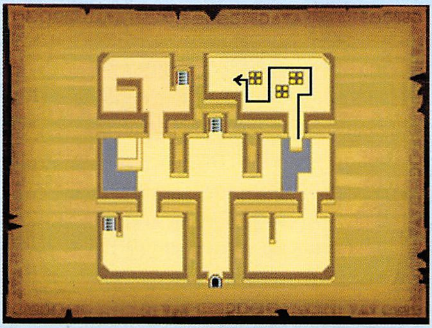
火之岛



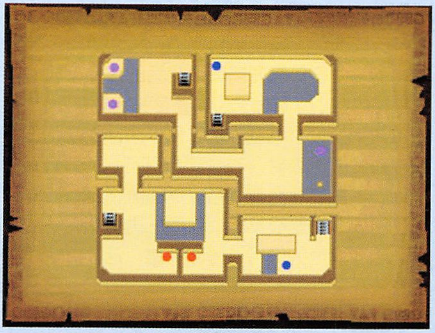
▲火把所在的位置。

进入怪异房间的屋子后，来到地下，消灭一些怪物就需要用到麦克风呼唤占卦师，随后就是大门旁边的门上画出三个火焰结界的位置，玩家必须自己亲自找到三处火焰结界后才能进行绘图。如上图，随后岛上被电所封印的门开启，进入后一路向左来到了火之岛的中心地带火山口，当玩家走到火山口附近的时候火山开始喷发。这时火山的岩石就会随机落到玩家身边，需要注意地上的影子就可以安全躲开，来到山顶，用麦克风把门口的两堆火炬吹灭后火之迷宫大门开启。

火之迷宫（这里一些带火的骷髅头怪物需要利用回旋标先攻击一次后才能用剑消灭）

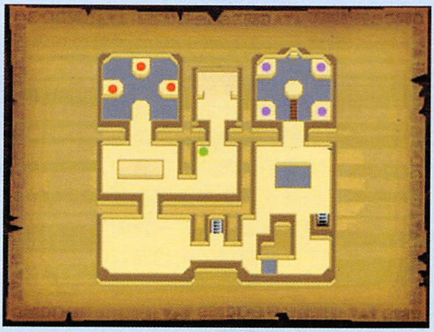


这是我们遇到的第一个迷宫，来到路尽头的机关处利用回旋斩，打开机关，前进至2F，左上角的机关可以切换红色障碍与蓝色障碍，将右边房间内敌人全部消灭后就会入手回旋标，接下来就是需要利用回旋标的一系列解谜，首先先利用回旋标打击右边的开关，让左边的火墙消失，来到左边后使用同样的方法让火墙消失。通过楼梯来到1F，利用回旋标开启两个机关之后再次回到2



层，解除两边的机关之后利用回旋标从老鼠手中得到钥匙，利用回旋标触发机关切换红蓝障碍进入3层，三层的谜题就是利用麦克风吹熄蜡烛后按照顺序一次触发所有机关，落下来的钥匙用回旋标拿取。上方的机关需要用回旋标先接触带火的火台，再按照顺序经过另外两个火台就可以解开机关，最后利用回旋标合上陷阱后获得BOSS大门钥匙。举着BOSS大门钥匙移动到开锁处将其扔出进入BOSS战！

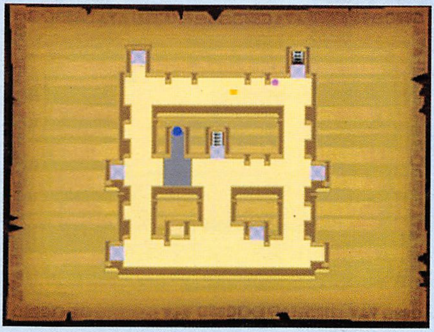
BOSS：火焰幻术师，难度：低



很简单的BOSS，它的主要攻击方式就是放出三个分身扰乱林克，使用回旋标利用回旋标的轨迹将三个BOSS分身全部拉到一起后即可上前攻击，如此反复几次即可消灭。胜利后红色的力量精灵加入队伍，同时得到一颗完整的心。

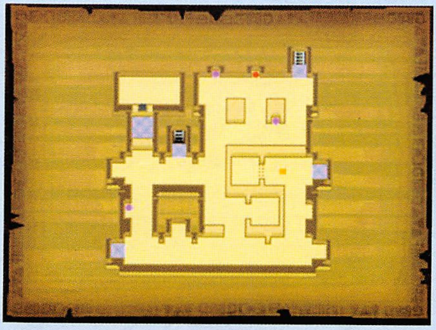
在消灭火焰幻术师的一刹那，我简直都不敢相信我手中的剑竟然拥有了如此的力量，一把普通的铁剑在我的手中闪烁着不一样的光辉，这份闪烁着勇者气息的光辉为我增添了一分无穷的力量。就在我沉浸在自我幻想中的时候，身边红色的力量精灵提醒我前往女巫那里得到寻找幽灵船的启示，就这样在两个小家伙的陪伴下我们又回到了女巫的房子。很显然女巫已经等待我们多时，当她水晶球亮起来的时候她似乎知道了未来所要发生的一切，她告诉我所有的秘密都在四张海图内，而开启海图秘密的钥匙则是メルカ岛的海王神殿，同时我还得到了一个力量宝石。了解到这些后回到船长大叔那里我们起身回到了メルカ岛上的海王神殿，当来到第二层的时候村长突然出现，他对我说，我拥有了掌握幻影沙漏的能力。对于这个莫名其妙的东西我感到很困惑，不过我还是按照村长的指示来到了摆放沙漏的祭坛上。就在我的手接触到沙漏的一瞬间，沙漏被一阵耀眼的光辉所包围，慢慢地来到了我的手中，村长告诉我这个沙漏的能力就是在沙漏所保留的时间内不受到海王神殿内紫雾的影响，不过初始的时间我们只有10分钟。收下沙漏后我快速地通过了第一层来到了被封印的地方，此时力量精灵出现告诉我已经有了激活力之纹章的能力，果不其然当我的手接触到门的时候封印被缓缓地解开了。

海王神殿



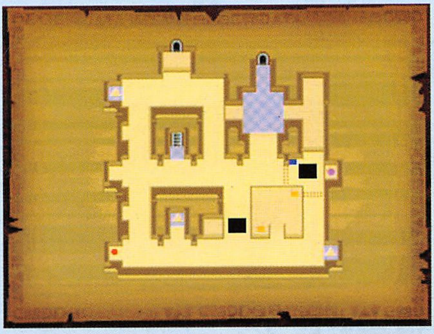
1F——来到1F后出F 了两个梦幻骑士，对于现在的我们来说除了躲避它们还没有任何方法能够消灭它们。不过好在这两个家伙的巡逻路线都是固定的，所以可以很轻松地躲避他们，在上方用回旋标开启机关后马上来到下面，利用老方法点燃火把后在最左边小心躲避梦幻骑士来到右上踩机关后得到钥匙，回到右上用钥匙开门进入2F。

2F——打击下面的开关将守卫引过来，之后快速开启上面的机关，接着再打击左边的开关让小钥匙落下来。躲避梦幻骑士来到下方开关前打



击开关后开启机关，利用回旋标将小钥匙入手来到门前进入3F。

3F——这层的任务就是开启黄金三角，首先去拿左边的三角躲避梦幻骑士将其放置到上方的三角坛上，接着去拉左下方的开关，回到台上看准梦幻骑士的移动路线将它们全部引下陷阱（左边那个可以将它引过来），同时小钥匙入手，而左边的高台上也会出现一个宝箱，不过现在我们还不能得到它。分别取得左上和下方门内的黄金三角并将其放置在祭坛上后大门开启，来到四层后会发现第二道封印，由于没有其它精灵的力量所以现在还不能开启，这层没有卫兵，玩家可以轻松地拿到海图，之后就可以离开海王神殿。



离开海王神殿后我拿着沾满了灰尘的海图回到了港口，就在我通向船的路上一个青年拦住了我，并且问我这艘船安没安装大炮，对于船的改造我还是一知半解所以听他给我讲解了一些大炮的好处，同时并告诉我要想得到大炮，就需要前往大炮岛那里的工匠会为你制作并且安装大炮，在港口我遇到了大叔和村长，他们看到我得到了全新的海图很是高兴，但是海图上却偏偏落满了灰尘，没有办法只能用嘴将海图上的灰尘吹走了，对着麦克风用嘴吹即可让海图北西海域内的风之岛显现出来。得到风之岛的位置之后告别村长我们准备要起身前往风之岛，不过在这之前我们有必要去一趟位于メルカ岛附近的大炮岛，目的就是为了为我们的船安装一门大炮。

大炮岛

（得名的原因就是因为岛上种植着大量的炸弹花，而且工匠也是制造大炮的。）

得到北西海图之后来到码头，旁边的人会告诉你使用大炮的好处，这时我们就可以前往大炮岛要求大炮岛工匠为我们安装大炮，来到大炮岛之后，我们会得知想要前往旁边临近的屋子需要经过一番考验，跟随工匠的徒弟来到被打开的大门处开始我们的试炼。撞击有蜂巢的树可以得到三颗补血的心，大炮岛的通过要求就是利用岛上生长的炸弹花炸掉所有挡路的石头，通向工匠门旁边的三个石头需要用岛上北面的炸弹花利用斜上扔出的技巧来炸掉它们，速度一定要快。

进入工匠室后我看到了那个大炮工匠，工匠大叔对我很是热情，他对我介绍了一系列的大炮好处，不过最后当我问起大炮的价格时，他对我说这门大炮可是很贵的！在我一再的催促下他终于说出了大炮的价格——50卢比，这个价格还真是让我吃了一惊（太便宜了点吧......)。得到大炮后我们便开始动身前往风之岛，刚一进入海上船长大叔便向我传授大炮的使用方法，大炮的使用方法听起来非常简单，在海上看到岩石或者怪物只需要用触摸笔点击它们的位置就可以自动进行攻击，真的是十分方便的东西。直接前往北海的话会遇到龙卷风，所以想去北西海域就需要通过西方的岩石障碍，好在我们得到了大炮，利用大炮可以轻松地将挡路的岩石炸掉，就在我们向着北西海域前进的时候幽灵船出现了。对于这艘我们一直寻找的船来说它的出现我们当然不能放过。船长大叔一声令下我们开始追逐幽灵船，就这样一直跟着它来到了北西海域，这时突然天空中飘起了浓雾，在雾中我们只能勉勉强强地看清楚幽灵船的轮廓，虽然在这样恶劣的视觉环境下，我们仍然奔而不舍地追逐着那搜夺走了泰特拉的幽灵船。跟着跟着当来到北西海域左上方的时候幽灵船突然消失在雾中，眼看就要追上的幽灵船就这样失去了踪影我们感到十分地懊悔，还没来得及感叹，一阵闪光过后我们的船又回到了北西海域与南西海域的交界处，看来一切都是这些迷雾搞得鬼，要想突破这里我们就要现寻找到穿越迷雾的方法。通过海图的指示，我们准备前往位于左边的モルデ岛，说不定那里会有穿越迷雾的方法。

在靠近モルデ岛南方的不远处我们发现了一艘旅行者的船，上船就看到地上躺着一个人，而他的身边则是魔物，三下五除二将魔物消灭后上前与躺在地下的人交谈，但是他却没有任何反应，对于这个身体不断上下起伏的“死人”，我们还是要多与他交谈几次，三次之后他终于不再装死起身与我们对话同时会给与我们一个宝物，临走的时候还告诉我们如果再次看到他的船，欢迎到他的船上来做客，告别之后起身前往モルデ岛。

モルデ岛

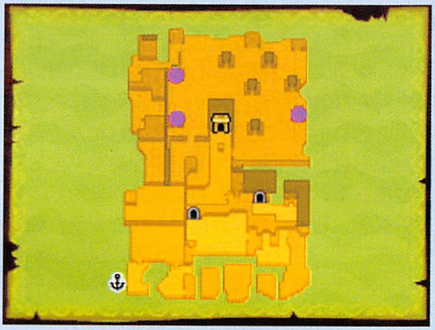
来到岛上后会在上方发现一个山洞，与山洞旁边屋子里面的人对话后刚想出去他会再次召唤你，回去重新和他对话后得知山洞里面存放着宝



物。进入山洞，走到山洞的门前从水边就会跳出来一只人鱼，利用它重砍的瞬间连续攻击它即可轻易取胜。消灭它之后石门打开，利用炸弹花炸开墙壁上的裂缝后即可获得铲子，点击桌面上的日记，内容告知玩家在家族的四块石板的交汇处隐藏着秘密，来到第二块石板的位置在正上方的椰子树下使用铲子进行挖掘就会出现一个地洞，跳下后发现藏宝图与如何通过迷雾的方法，将走法画到地图上之后就可以离开这个村子。

按照迷雾地图的路线我们终于通过了这个让人毛骨悚然的地方，通过之后天空中立刻恢复到了本来的样子，而我们也可以顺利地前往风之岛了。

风之岛



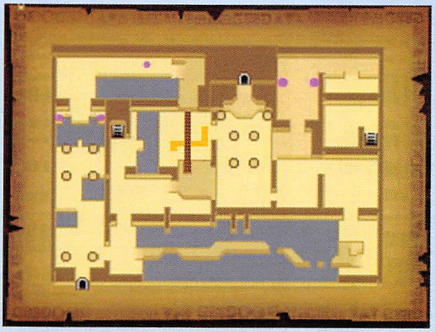
▲三个风车位置。

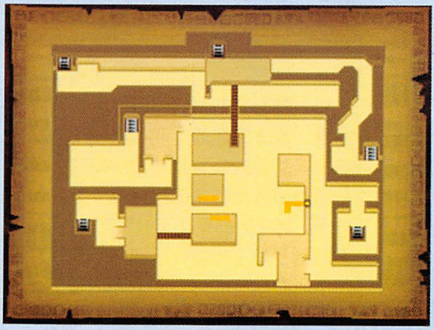
这里果然名副其实，岛上是风的世界，无时无刻都在吹着强风。在风之岛上我们可以获得，力之宝石以及绿卢比100，这里一些相隔两个身位的跳跃平台是需要利用风跳过去的，同时这里也需要活用铲子的挖掘和填平技巧。在通向风车的路中，会有一种通过声音来攻击的沙虫，对付它的方法就是给它吃炸弹花，让它爆爆爆。最好可以举着炸弹花在沙地中移动，这样的话它在追你的时候只需要对着远处扔出炸弹花就可以让它不攻击你了，不过这里的沙虫是无限出现的。靠近风车后按照之前的三个风车位置提示靠近对着麦克风吹，把它吹转后即可停止风之迷宫吹气的机关从而进入风之迷宫。

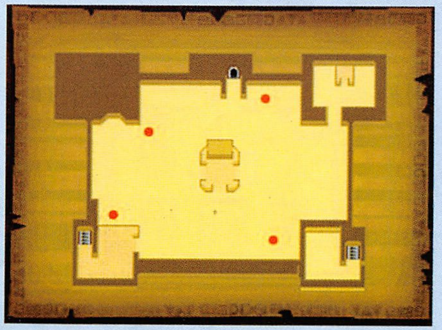
风之迷宫

进入风之迷宫后首先将炸弹扔到对面的台子上开启机关，必须一次利用炸弹花炸开两个机关。接着利用箱子躲避吹风机，攻击一些水晶球就会停止一些吹风机继续吹风，从地图最下方绕到右边后即可进入房间，消灭房间内的敌人打开蓝色石门，推动贝壳吹风机到指定位置后利用风进行大跳跃来到地下1层。

到了地下一层后首先来到右下角去开宝箱得到道具，随后利用旁边平台的贝壳吹风机吹到上方平台获得力量宝石，在地下一层会遇到四只戴着石头帽子的红色虫子，只能利用炸弹炸掉它们







的石头帽子后才能进行攻击，消灭后向右移动踩踏中间的机关，接着来到四个吹着小旋风的高台上将旁边的石头推到第二个旋风口，堵住后即可撑着风来石顶上从而继续向右下进入地下2层。

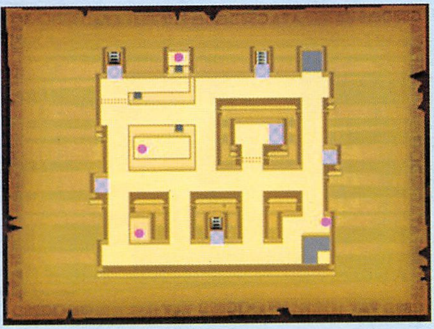
用炸弹炸开门口的石块，接着去管卡中间的石板得知需要挖掘的四个地洞，按照石板所提供的位置挖好地洞后四个火把就会点燃，通过开启机关再次回到地下1层后将贝壳吹风机推到花纹位置上，开启风车机关获得小钥匙。回到地下2层打开上面的宝箱得到道具——“炸弹袋”，最上方中间有一个隐藏洞穴，利用炸弹炸开后可以得到100卢比。利用风上升的特性将炸弹扔到上面来到地下1层新区域。

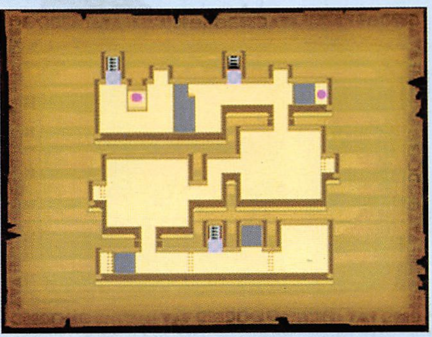
此层需要仔细观察地板的样式，如果遇到有不一样的基本上都可以用炸弹炸开，同时这里也需要用到用风特性放炸弹的情况。来到一个类似于死路的地方后在相同的地板位置处扔炸弹即可开启隐藏通路，穿过通路来到机关处往地板上扔两个炸弹，同时启动两个机关后前面就可以获得BOSS钥匙，用两个炸弹炸开石块后，将BOSS钥匙扔到锁孔中进入BOSS战。

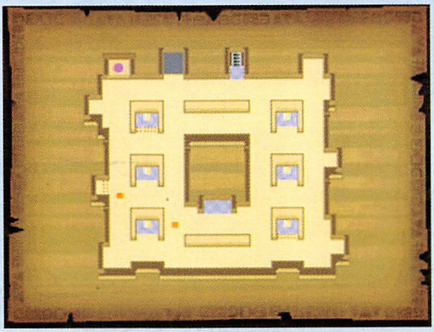
BOSS——龙卷魔空鱼，难度：很低

这是一场很有视觉魄力的战斗，不过BOSS的难度实在是有点低，打它很简单，只需要它会在有旋风的地方停留，看它在那个旋风上方就把炸弹扔到哪个旋风中把它炸下来上去猛K，如此反复即可胜利。胜利后得到一颗心，同时沙漏的时间增加2分钟。

消灭龙卷魔空鱼后我们得到了智慧精灵，有了它的加入那么就意味着我们可以继续深入海王神殿了，回到メルカ岛的途中我做了一个好梦，梦中三只精灵伴随着我乘着泰特拉的船四处进行着冒险。一觉醒来才发觉我已经好多天都没有记日记了，于是动笔开始记录昨天的事情，5月27号我们再一次回到了海王神殿，这次由于有了炸弹和铲子，所以我们就能够更方便地到达海王神殿的3F，在封印门之前智慧精灵出现给我们提供了一些非常有帮助的资料，随着门的开启我们准备深入4F了。







B4F——刚刚进入区域一种全新的怪物出现了，它就是迷宫警报虫，被它发现后就会召唤一种全新的梦幻骑士，警报虫它也会黏在你的身上拖慢你的移动。所以对付它的好方法就是利用回旋标先将它打晕后再将它消灭。4F里面同样会出现与风之迷宫相同的吹风机，绕路而行消灭所有的警报虫后会出现宝箱，利用回旋标触发机关后来到地图左下，挖开风口，利用风来到平台上，触发机关后，利用炸弹炸开地图左边的裂缝，触发机关后就可以得到一直不能拿到的钥匙进入B5F。

B5F——5层很简单，没有守卫，不过却需要在固定区域内进行连续作战，在上方利用回旋标触发机关后通过左面进入B6F。

B6F——B6F相比B5F在难度上会更低一些，从出口直接向右下跑，触发机关后来到大门前，用触摸笔在门上画出一个沙漏图案后就能够通过大门，来到门内看到一个纹章，调查之后纹章会出现在上屏，我们调出海图后将NDS的机器合上就可以将纹章印在海图上，（如果大家使用的是slot2端烧录卡而机器上没有插引导卡的话这里就会死机。）随后开启传送点出门。

得到最新的地点后，我就回到了港口，刚到港口不长时间，邮差就送来了一封信，信的内容告诉我一种新的零件已经开发出来，听到消息后

我马上起身与船长大叔一同再度回到大炮岛（与码头旁边的人对话用50卢比买到宝图），这次回到大炮岛后终于不用再绕远路进入工匠的房间了，只需要从徒弟的房间旁的门穿过去就是，我再次地见到了工匠，他和我说新的零件已经开发完成了，并且向我要求说如果我能够用（sa ru be zia mu）震耳欲聋的声音喊出打捞工具的名字，那么他可以考虑降低价格卖给我！！我鼓足了力气用力地喊了出来，工匠把手从耳朵上拿下来冷静地对我开出了300元的价格，嗯！！还可以不是很贵，我支付了卢比得到了打捞工具（如果轻轻地喊，价格可是1000卢比哦！），有了打捞工具就可以在得到宝图后海图中出现的X位置进行打捞了!说不定有时候会得到好东西。获得打捞工具后我们即可起身前往最新的地点，来到这里使用打捞工具后我们获得了一把太阳钥匙，拿到这把太阳钥匙后，立刻起身前往モルデ岛，但是就在我们快要靠近岛的时候出现一只海中怪物，普通的攻击对它没有什么效果，所以只能开着船围着它绕圈寻找对付的办法，就在我们绕圈的时候发现它有时会睁开它的眼睛，而就在它睁开眼睛的时候使用炮对它进行攻击就可以干掉它。消灭它后我们来到了モルデ岛。

モルデ岛

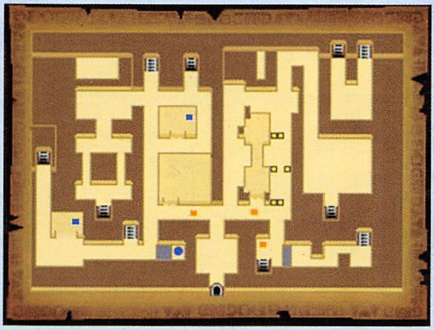


回到取得迷雾走法的密室后使用太阳钥匙打开大门穿过后，会看到三个神像，右边一个，消灭两个怪物后中间会出现一个，左边的那个需要使用回旋标进行攻击才可以。打开勇气迷宫大门的方法就是将三个神像的激光汇集到一个地方，三座神像的激光汇集到一点后，勇气迷宫的大门开启。

勇气迷宫

向上取得小钥匙后开门向下走遇到蜈蚣怪物，蜈蚣怪物需要攻击它的尾巴才会有伤害效果。消灭后来到B1F。

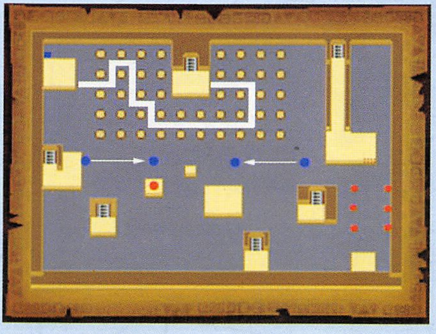
通过浮动平台的时候利用回旋标开启机关，回到1F，利用炸弹得到路线图后向前走不久会发现黄色的大耳朵怪物，而在提示石头上则写着“遇见大耳怪的时候大声喊叫”。对着屏幕喊一声后会发现它立刻成蜷缩状态，看到这种状态的时候就可以轻松地将它消灭，消灭它之后得到钥匙，用它打开右边的门！随后来到2F。



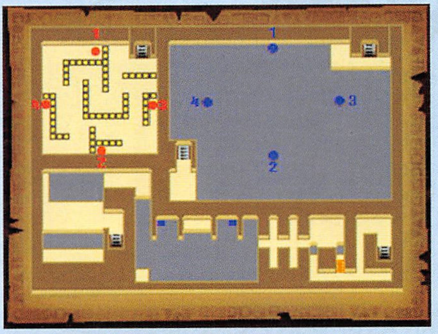
在2F的提示石像给出提示上、下、右、左。来到有四个把手的地方按照此顺序拉动把手得到图章。拿着它来到1F，在消灭大耳朵怪物的高台上，将这个图章扔入凹槽中，机关出现。回到B1按照得到的B1路线图前进，在尽头获得特殊道具“弓箭”，使用弓箭射击墙上的眼睛出现道路，向下走到底部将蓝色箭头指向右边，对着它射箭利用折射攻击到机关，来到1F用弓箭射击眼睛将蓝色石门打开，将蓝色图章取下来放到左下的凹槽中，回到2F，消灭所有怪物后出现新路，在路上连续射击两个眼睛可以得到力量宝石，继续前进到B1F的右边，利用回旋标将火台全部点然后回到1F消灭大耳怪入手钥匙，拿着钥匙来到2F后按照上、下、右、左的顺序射击眼睛回到起始点得到BOSS钥匙，拿着钥匙来到左下方上到3F用钥匙开启BOSS战。

BOSS——变异巨大种，难度：低

BOSS是一个很大的寄居蟹，同样此战很具有视觉魄力，不过BOSS的攻击方式仍然很单一，BOSS冲过来的时候用弓箭射击，它就会出现真身，冲上去对着它壳上紫色的部分进行攻击后就会



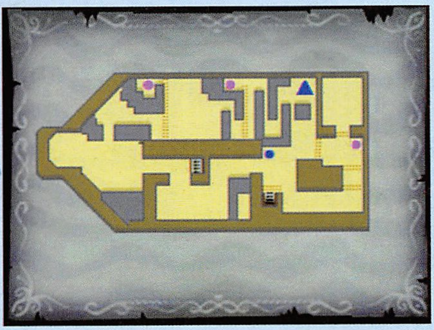
打掉它的壳，寄居蟹就会向着林克冲过来，此时用回旋斩攻击它就可以让它进入硬值状态，这时在攻击它尾巴蓝色的部分就可以了，反复几次后将它消灭。胜利后得到2分钟的沙漏时间与大心容器。



消灭变异巨大种后勇气精灵也加入了我们的队伍，有了三个精灵的帮助现在也许我们能够登上幽灵船了，事不宜迟在岸边与长老告别后立刻前往西北海域寻找幽灵船，但是刚一出去就遇到了一个女海盗，她已经听说我们这艘船的名气，所以想上来与我们一决胜负，看看谁才是这个海上的强者……船长大叔看到她后说了一声交给你了，就立刻躲到了驾驶仓旁边的箱子里。没办法我只能硬着头皮与她一战了。但是没有想到这个女海盗还真是外强中干，趁她进行大攻击的硬值时间里我用连续攻击将她打败了，可是她却不服气地说下次遇到还会继续挑战的。看她走后船长大叔从箱子里面跳出来，大声对我喊道：“快回甲板我们要启程了”，就这样我们再次回到了西北海域的迷雾内。在迷雾海内船长大叔放弃了手动操作取而代之的则是利用精灵的声音来引路，我跟随着精灵身上所发出的光芒顺利地找到了追逐已久的幽灵船。

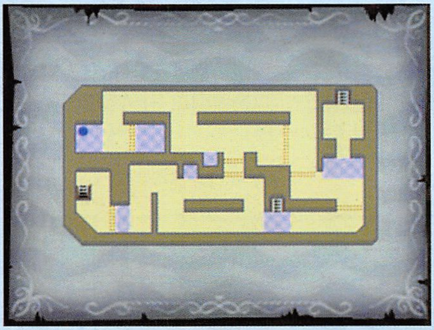
幽灵船

在这里我们需要连续拯救四个被困的姐妹，首先先在左边救下一个女孩，接着在右上角再解



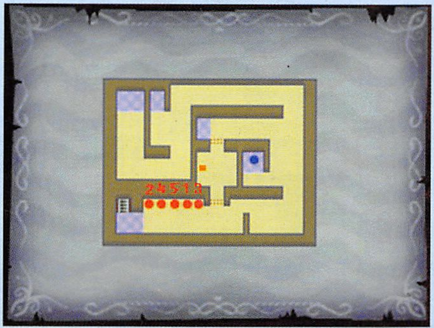
救一个，接着将得到的三角图章放在上方凹槽接触机关，将女孩带到红衣服女孩所在的位置，途中会遇到从天空而降的蜘蛛，她会受到惊吓，与她对话即可缓解她的害怕。来到B2F后会看到巡逻的死神，死神相同于海王神殿中的梦幻骑士，由于有了弓箭，使用弓箭射击它的背部会让它暂时昏迷一段时间。来到最左边救出女孩同时触发机关得到图章，带着女孩回到1F后将图章扔到圆形凹槽内，这时带着女孩与另外两个女孩会合。通过B2F左下方的梯子前进到B3层，在上方的提示板处得到2-4-5-1-3这组数字，回到下方的把手处按照1-2-3-4-5的顺序拉动把手即可解除油桶推上方的机关，进入油桶堆清除它们后发现机关，解除机关后来到左侧，在四个油桶的地方找到最后一个女孩，将她带往其她三名女孩的地方，四个女孩会合后会现出原形原来她们正是这个幽灵船的主人，接下来进入BOSS战。

BOSS——地狱四姐妹，难度：中



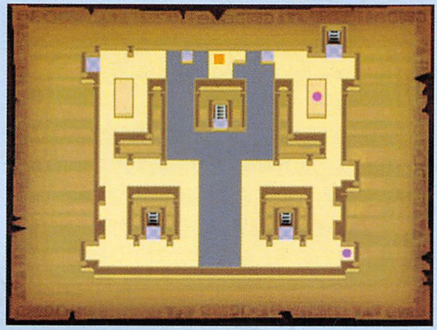
这是一场与躲避球有关的比赛，起初会有三个人发射激光来对林克进行干扰，另外一个会发射两种不同的幽灵球，实心的可以利用回旋斩将其打回去从而攻击到它，如此反复会将它们逐一消灭，需要注意的就是人数越少林克需要打回去幽灵球的次数就越多，到了最后一个的时候还会同时发出三个，不过仍然很简单。消灭它们之后得到幽灵钥匙和一个心形容器。回到B2F，利用钥匙打开机关，进去后发现泰特拉，只不过现在的她已经是一个失去了灵魂力量的石像而已。在回到海王神殿的路上我们顺路去了一趟西北海域右上方的铸剑岛，在岛上遇到了能够铸造传说中圣剑的铸剑师傅，和他闲谈中了解了圣剑的铸造方法，得知需要三种材料才能够铸造圣剑的剑柄，而剑身他并不能够制造，在他的工作室内我在墙上看到了一幅画有黄金三角的图样，出于一种莫名的直觉我将它的画法牢牢地记在了脑海，告别铸剑师傅后我们立刻回到了海王神殿。

回到メルカ后会有一封邮件，从而得到船部



件之一，来到通往海王神殿路上的裂缝处，进入里面用弓箭射击墙上的眼睛后下面就会开启新的道路，从下面出来会看到洞口左边有一个眼睛，站在台阶上射它就会看到一个石像，旁边的石板提示“和神殿与酒吧连接的线平行”。走过去激活激光，将酒吧与神殿相连接后，按照提示所属将其平行后来到激光的尽头使用炸弹就可以炸开隐藏道路，进入后一路前进就会来到右上方的小岛，岛上的音乐家可以帮助玩家之间通信交换道具。

海王神殿

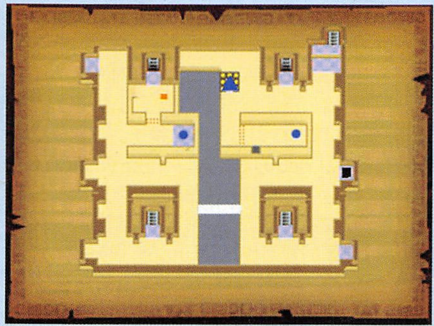


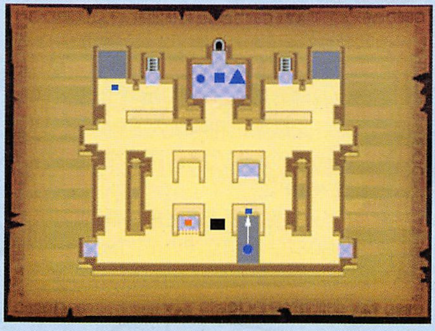
刚进入海王迷宫B1F后会发现梦幻骑士改变了颜色，变成了粉红色，这意味着梦幻骑士的速度更加快了，不过仍然走着老路子，按照以前通过的方法一路来到B6F（神殿内的眼睛都可以使用弓箭进行射击，会出现宝箱和宝石），在B6F的大门处一笔画出铸剑屋内的黄金三角图案后即可开启新地点，在新地点会出现一个黄色的传送点，这个传送点是记录了你从B1F一直到B6F的沙漏时间，通过这个传送点你可以快速地回到迷宫入口，同时你也可以通过这个传送点回到这里，而时间则是你闯1——6F的时间。

B7F——登上左边的浮动平台，移动到左下方进入B8F，出门后躲避其实向右走，对岸有花纹的地板处是一条隐藏道路，你可以大胆地从上方走过去，过去后从右上方回到B7F，引开右下方的守卫触发机关熄灭火墙，搭乘浮游平台取得上方宝箱内的图章，拿着它回到B8F，在这期间不要将图章放到骑士经过的路线上，不然它们就会带着它回到老地方。

回到B8F后从隐藏道路来到地图中间，将图章扔到凹槽内，来到B9F，在9F得到三角图章后回到B8F，在隐藏道路上方的旋风口处登上平台，将三角图章扔到对面平台上后，绕到右上凹槽处，用炸弹将石头炸开拿起三角图章触发机关，来到B9F。在最下面用弓箭射眼睛，解除机关后找机会让携带图章的骑士掉下陷阱，本层的四个骷髅可以利用回旋标消灭。得到图章后前往左上触发机关。回到B8F取下两个图章，带入B9F，同时将9F的图章取下后安装到中间平台上，进入大门取得东南部航海图。

得到东海海图的同时我们还得到一个消息，那就是制作圣剑剑柄的材料之一红色结晶就存放在ゴロン岛的神殿深处，为了收集到这个难得的材料我们启程前往ゴロン岛，在向东南海域行进的时候我们遇到了龙卷风，强大的风力摇晃着我们的船，使得船不能够继续航行，没隔多久BOSS露出正体，原来它本来的面貌是一只六眼飞天鲸鱼，虽然样子很是吓人，但是却很好对付，我们不断地利用炮火攻击它的眼睛最终将它消灭掉了，龙卷风消失了，我们来到了ゴロン岛。





ゴロン島

刚一进岛再次遇到用麦克风功能的谜题，对着河岸对面的咕噜族小孩喊一声，他就会帮助林克踩机关让林克通过，在河对岸和村民们交谈之后返回来向上走，用铲子挖开风穴利用风登上高台，将对面的发电虫消灭，之后会发生剧情，村长会召唤林克。这时就遇到了一系列的问题回答。问题一共分为两轮，问题的顺序是随机给出。下面是全部的问题列表。

第一轮问题三个

1・Q岛上一共有多少个村民？A：14人

2・Q你在指向的位置看到了什么？A：船

3・Q岛上有多少间房子？A：6间

第二轮问题三个，从以下问题中抽取。

4・Q岛上一共有多少个孩子？A：6人

5・Q岩石上的生物是什么颜色？A：黄色

6・Q岛上的房屋里面一共有多少人？A：7

7・Q幸运物品的数量是多少？A：4

8・Q地图所指的那家有多少石头？A：3个

9・Q地图上所指的地方是什么东西？A：宝箱

10・Q现在我们问到第几个问题了？A:这个自己应该很清楚吧。

11・Q晚上有多少人？A：4个

12・Q外面有多少人？A：7个

1～6题获得卢比

1、1卢比，2、5卢比，3、20卢比，4、20卢比，5、100卢比，6、100卢比。

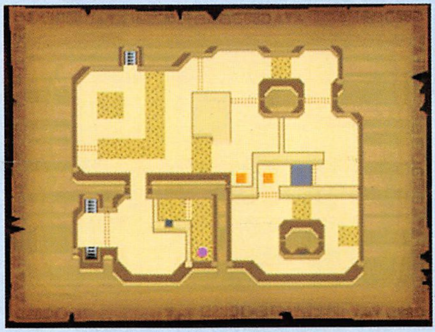
问题都回答正确之后长老会让林克加入咕噜族，回到桥边和帮助你过桥的孩子对话，来到他为你指向的区域会看到另外一个孩子。这时来到岛上最右侧不让通过的地方，这次在孩子的带领下我们就可以进入那个地方，上面是一个小迷宫，只有一个地方是隐藏地点之外，剩下的裂缝都可以用炸弹炸开，隐藏的地方也是有印记的，很好找。在迷宫内得到力量宝石后就可以前往ゴロン迷宫了。

ゴロン迷宫

首先向右走，利用弓箭攻击会发激光的石柱，之后将一个石像推到地板机关上，向上走用炸弹停止石像之偶顺着黑色地板拉动它们将它们放到地板机关上，之后就是利用风穴上到高台，左面的4个柱子处在没有裂缝的右边两根柱子间安装炸弹，接着进入B1F。

在B1F消灭怪物之后去右上角，看见咕噜小孩之后出现小BOSS，利用弓箭射击它的眼睛使它眩晕后再攻击。随后需要操纵两个人行动，利用小孩清理石块与怪物。之后林克触发机关，小孩也



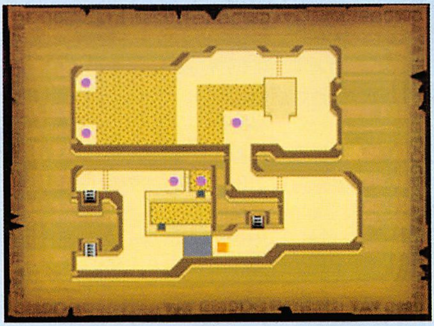


去踩机关，随后入手第五件特殊道具——“老鼠炸弹”。切换回小孩消灭敌人后开启左边通路，林克进入门内消灭所有敌人后开启宝箱，随后使用老鼠炸弹开启机关，回到1F后再次利用老鼠炸弹将桥连接上，进入B2F。

来到B2F后先站在左边机关，放出老鼠炸弹开启右边机关的过程中自己攻击机关改变墙的颜色方便老鼠通行，机关启动后就能进入B3F。

站在切换机关那里，使用老鼠炸弹去开启机关，随后在右边将石像压在4个开关处使得道路开启，回到B2F。

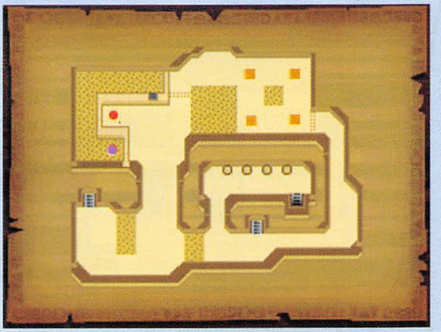
踩下B2F的机关后向右走会遇到2个独眼巨人，利用老办法将它们消灭后，开启前面的机关，在沙地内消灭所有敌人后获得宝物，再次开启两个机关后得到BOSS战钥匙。



BOSS——重装甲凯龙，难度：中

这个属于两个人的战斗，分别控制咕噜族小孩与林克在上下屏做不同的事情。用咕噜族小孩清理杂兵后围着BOSS转圈，当BOSS冲过来撞到墙壁后上前攻击尾巴将它打翻，之后再切换回林克使用老鼠炸弹爬进它的嘴中，林克移动到沙地的时候它会复活，等她吸气的时候把普通炸弹扔到它的嘴里，炸晕之后上前狂K它的背部。

胜利后获得红色铸剑材料，沙漏时间2分钟与完整的大心容器。



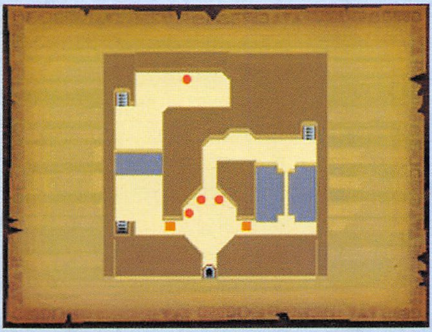
取得红色材料后我们回到了长老的家中，长老为了对我们表示感激，给我们200卢比作为奖励，同时我们得到了第二个消息，那就是铸剑的第二个材料被埋藏在冰之岛。我们驾驶船前往冰之岛的途中在右上方海域看到了被冰山所包围的冰之岛，利用大炮将冰之岛的冰山全部击碎后我们进入了冰之岛。

冰之岛

来到冰之岛后首先先去拜访右侧高台的长老，他会让我们帮忙找出到底是谁一直对外透露冰之岛的消息，进入最上方的住宅区与房间内的每个人对话，出来后和北面溜达的人利用100卢比得到情报，一直说“别人都在说谎”的人就是透漏消息的人，来到最上面房间内，将他的谎话揭穿，回去找长老后，就可以通过洞穴进入右方，在洞穴内消灭6只雪怪后（吸气的时候扔炸弹到它的嘴中，炸晕后才能攻击）上方的道路就会打开，在上方遇到了刚才的透漏消息者，利用对付雪怪的方法消灭它后就可以进入冰之迷宫。

冰之迷宫

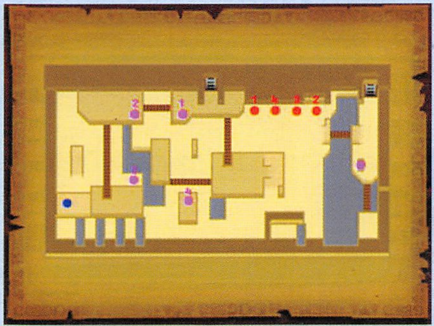
地面很滑需要注意，进入1F打机关，接着利用回旋标打开机关，从右边绕到通路口，在红色围栏前面利用老鼠炸弹开启机关进入2F。从2F直接上到3F，向下上到一根木桩上，利用回旋标打击球形机关让冰层融化。向左移动到4个把手处，



按照从左到右1-4-3-2的顺序拉动把手，向上前进到高台，途中遇到的戴着面具的虫子目前还无法消灭，只能闪躲。途中的机关先不要碰，来到左下高台向下方的机关扔炸弹，回到高台处通过左侧来到中央平台，站在特殊形态的地板位置按照提示画出回旋标的轨迹，获得小钥匙，来到高台处进入2F。

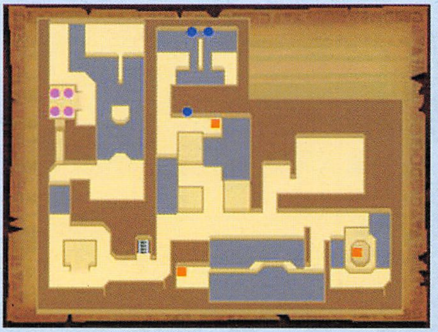
下楼消灭2个怪物后获得关键道具“铁钩”，使用铁钩抓住坐上的木桩越过悬崖，来到1F后通过活用铁钩抓出石像怪的舌头，这时左边的冰墙融化，进入B1F。

到了B1F用炸弹炸开裂缝，下去踩机关让宝箱出现，利用宝箱越过深渊，来到右边打破罐子出现提示格，之后用炸弹炸出道路，之后利用铁钩连接两条柱子站在上面用回旋标攻击4个机关后出





现眼睛，用弓箭射击眼睛融化左边的冰墙，继续向右利用铁钩拉下机关出现宝箱，之后钩下舌头，迅速通过来到B2F。进入B2F后左上利用铁钩移动过去，之后在两个木桩之间利用铁钩将自己射到对岸，利用回旋斩打开4个开关后，射击前面的眼睛打开通路。在正上方利用铁钩制造绳索，背对着眼睛射箭造成反弹，开启宝箱后取得钥匙。打开右上角的门后，杀怪物得到宝箱内的200卢比。站在木桩上利用铁钩来到上方开启机关。来到平台上在高处踩下机关后融化冰墙，然后左行踩机关取得BOSS战钥匙，回到B1F就会进入BOSS战。



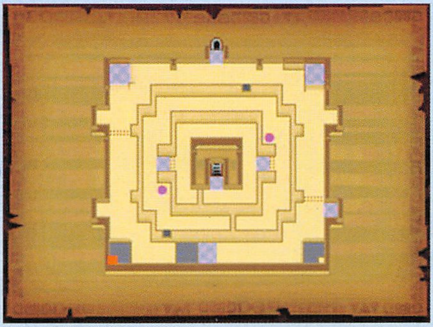
BOSS——冰火双头龙，难度：低

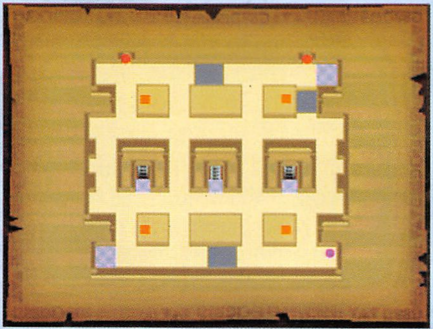
这是一个类似于打砖块的游戏，利用斜线连接两根木桩将BOSS吐出的光球反弹回去攻击到另外一头，涨潮的时候跳到木桩上就可以进行躲避，血不多的时候可以打击冰块进行Hp补充，当龙向你扑过来的时候把它的舌头和木桩进行连接龙就会晕，此时就可以上前KO它了。消灭它之后得到沙漏时间2分钟，心形容器和铸造圣剑所需要的第二种材料蓝色材质。

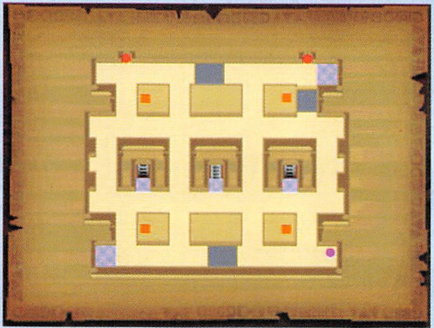
取得两种材料后我们立刻赶回海王神殿去取东北部航海图。

海王神殿

有了铁钩的帮助让我们的前几层可以下得更快一些。需要注意的是10F的梦幻骑士如果发现了







林克就会瞬间移动到林克旁边，所以需要注意。

来到B10F后，利用老鼠炸弹炸开机关后利用铁钩来到最右边，看准时机推下石头后前进到左边，利用与右边相同的方法取得钥匙后，来到最下方放出老鼠炸弹触发机关。在右下，炸开墙壁后消灭所有的怪物，打开所有的机关再开启大宝箱，接着来到最下方利用木桩抓住宝箱进入最下层。

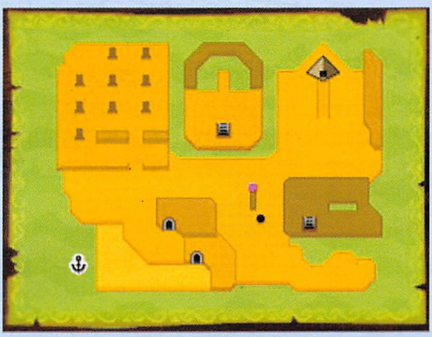
B11F，遇到警报虫后要优先消灭掉，拉动两边的开关后，将高台上的道路连接起来，随后在上方左侧的高台下找到风穴，上升到高台后踩下两处地板机关，回到右下角，打击球形机关后迅速回到左侧利用风穴登上去后马上赶去左边踩下机关，接着再踩右边的机关，从中央左侧前往B12F。

12层拉动机关后消灭警报虫取得左侧黄金三角，搬到上方后，回去取得右上方的三角同样搬到最上方，最后消灭除了梦幻骑士之外的所有敌人后出现宝箱内有黄金三角，全都放置后大门打开进入B13F取得最后一张海图，东北部航海图。

东北部海域只有两个岛屿，分别是遗迹岛和死者之岛。不过左下岛现在被龙卷风所阻挡所以还不能进入，所以我们先向死者之岛前进。

死者之岛

岛上再次出现了令人熟悉的卢比筒怪，它会吞食林克的盾牌，需要小心，利用炸弹就可以消灭它们。穿过右边的山洞后进入金字塔，在金字



塔得到“西13、北7的提示，回到岛上在铺有石板的路上数左13上7后用铲子挖掘就可以发现密室，炸开密室的墙壁后又得到了“向西射击王的右眼”提示，路上躲避滚石前进，出洞后进入平台上，利用回旋标打击左侧高台上的机关，墓地大门开启。进入墓地后寻找六贤者的墓碑后发现金字塔走法，此时回到金字塔按照“北－东－东－北－北”的顺序通过迷宫后，来到高台之上入手“王家的首饰”，利用首饰可以使“遗迹岛”前的龙卷风消失。

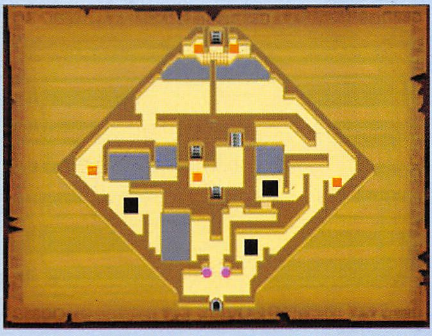
遗迹岛

进入遗迹岛洞穴出现小BOSS，消灭后进入迷宫，在里面需要注意的敌人就是隐藏成为卢比的吸钱怪物，向上走进入左上金字塔，看到第三骑士后得知需要通过右边的遗迹神殿的试炼才可以继续交谈，出来后来到右上金字塔，在2F看到第二骑士，骑士给林克一把王家钥匙，回到左上利用钥匙插入锁孔使得大水退去（第二骑士附近有勇气宝石），来到岛外顺着河道一直向右，推下高台上的岩石利用它砸掉下面的岩石，来到下方金字塔遇到第一骑士，出来后向右走，看到提示石板，回到左下迷宫内，数出孤立在海上石板中星星的数量，按照星星数量顺序连接5个点后道路开启，进入遗迹迷宫。

遗迹迷宫

从中间道路来到右边，将有颜色的墙利用炸弹炸开后，在缺口处向神殿入口处右侧的机关发射地鼠炸弹，机关开后控制林克绕过陷阱从桥上来到对岸，左上杀死两个骷髅后触发机关，回到左下踩机关来到入口，接着在右上通道内放出老鼠炸弹炸开入口处的机关，抓紧时间躲避陷阱过桥。右上再次杀死两个骷髅后触发机关，回到右下触发机关进入B1F。

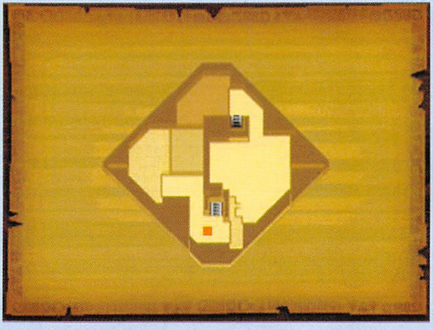
进入B1后，直接向下进入1F，继续走来到2F，到了2F后，进入左边开启宝箱得到宝物后向左进入3F。消灭怪物，开启宝箱得到最后一个关键道具“锤子”。回到2F后利用锤子敲开机关，之后站在铁板上利用锤子弹到1F入口处。进入B1。在B1从左边推下石头，前往左上杀掉怪物后前往B2F，在B2利用锤子一路敲击在最下方得到力量宝石和钥匙，接着回到B1F。前往最上方击打三角后，跳下去向左移动到机关处利用木槌将蓝色方块全都敲成红色方块，机关出现，向下移动到高台上，利用弓箭射击右下方的金字塔机关，向下移动来到又是方块机关处，这次将蓝色全部变成红色，上行到金字塔机关，向左朝金字塔机关射箭，从右边的高台跳下去，向下移动到B2F。



又遇到敲砖块机关，将它们都敲成一种颜色后，通路开启，向右利用两个跳台登上高台后，利用回旋标改变右侧的折射机关方向，使其正对下方，射出弓箭后开启机关，向右前进到敲砖块处将它们的颜色变成高台色快相同图案后触发机关。利用相同方法射击金字塔机关后再次跳下高台，向上将石头弹上高台，登上去将石头从右方滚下去。向右移动开启宝箱得到小钥匙，登上高台继续向右走，开门向左利用跳板将滚石弹到高台最顶端，解开圆球机关后得到宝箱中的BOSS战钥匙。

BOSS——古代巨岩兵，难度：中

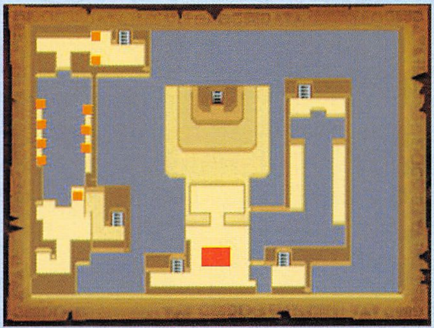
这是类似于敲砖块的游戏，对准身上的红点敲击每个敲打3次后，岩石外表脱落，面对BOSS的骨头时利用跳板一次将它身上的红点全部敲打，



BOSS散落到地上，此时再利用跳板跳到头顶，利用木槌敲击它的头部，如此反复即可胜利。胜利后得到沙漏时间2分钟以及一个心形容器，下楼取得圣剑材料最后一块绿色。



我们终于收集了所有的铸剑材料，来到铸剑岛后将所有材料交给铸剑师傅后他说需要等待一段时间才可以造好，我们只好出去溜达一圈。在外面再次遇到了女海盗，这次我与她进行了最终对决。我再次地击败了她，这次她输得心服口服，并且发誓说再也不找我们麻烦了，赢了她之后回到铸剑师傅那里终于得到了剑刃，不过只有剑刃怎么使用呢？听到了此时メルカ岛的村长所发来的消息，回到村长家村长利用沙漏与剑刃相融合制造出了寄宿着海王力量的“圣剑”，现在带着圣剑我们前往海王神殿进行最终的战斗吧。



海王神殿

有了圣剑和其它的道具的帮助之后通过海王神殿果然变得轻而易举，利用圣剑攻击梦幻骑士的背部就可以将它们消灭，在B13F消灭掉3个蓝色骑士、3个红色骑士以及3个黄色骑士后就开启了最终BOSS的大门。

BOSS：梦幻魔兽，难度：高

这个BOSS一共有三种形态。

●第一种形态：

用铁钩钩去BOSS身上的粘液后钩来本体进行猛K。随后来到二层后利用弓箭射击触角上的眼睛，胜利后来到三层。在三层的攻击方法和二层差不多，只不过眼睛会随时闭上，眼睛全部瞎掉之后，来到地面1层进入交战状态，此时林克就会获得时间静止的沙漏，用触摸笔在屏幕下方画出阿拉伯数字8后，就可以在圈内击打头部的黄色眼睛如此反复第一形态灭。

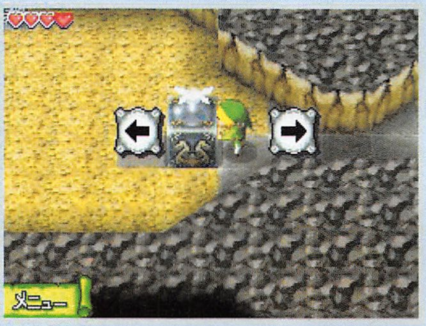
●第二种形态：

这是在船上的战斗，首先需要注意消灭敌船射过来的方块，利用空隙时间攻击花朵状的眼睛，用你的耐心重复这个过程，就可以获得第二形态的胜利。

●第三种形态：

怪物附身在了船长大叔身上，这场战斗其实和一般的海贼战斗没什么差别，利用他攻击的漏洞上前猛K，之后看到他后仰的时候就上前与他拼刀，当怪物的眼睛出现后点击沙漏画出8字，绕到背后猛K眼睛，如此反复相信玩家一定会战胜这个梦幻魔兽。

当圣剑击中梦幻魔兽的瞬间，邪恶再次被封印，船长大叔与泰特拉终于回复成为原来的样子，在一阵优美的歌声过后，海神——白鲸出现了，通过与它的交谈我们了解到原来在海王神殿中梦幻魔兽是远古以来就被封印的怪物，不知道由于什么原因封印被解除从而一直深藏在海王神殿内，海神向我表示了感谢，而一直陪伴我的四个精灵也完成了它们的使命离开了我的身边，船长大叔为了继续实现自己寻宝的梦想也和我们告别，离别总是感伤的，但是看着身边仍然顽皮的泰特拉，心中就有种说不出来的感觉，我与泰特拉继续以海盗为目标而冒险着。在船上伙伴们高兴地谈论着这件事情，而我则懒懒地回到了休息室准备睡觉，但是在睡觉前我拿起了航海日记记录下了这个也许并不美丽的故事。 但是这个故事并不会就此完结，说不定在某一天大家又会看到一个穿着绿衣服、戴着绿帽子的可爱家伙出现在充满了黄金三角力量的海拉尔平原上，不过那还会是我吗？



通关后的隐藏秘密为您一次送上

宝石的作用

宝石是用来提升剑的属性，升级的地点是南西地图左下角的岛上，靠近泉水后会让你扔入宝石为你的剑进行升级10个或者20个升一次，三种宝石都有各种不同的作用，作用如下。

力量宝石——剑被火的力量所包围，加强伤害。

智慧宝石——拥有智慧的力量，使用盾牌撞击弱小的敌人后会将其撞晕。

勇气宝石——勇气精灵将力量注入此剑，使用剑后会发出剑气能够攻击到远处的敌人。



藏着人鱼的岛屿

在西北海域朝着右上航行能够到达一座小岛，岛内屋子里面的老头会让你帮助他寻找他的人鱼，走出房子后消灭周围所有的怪就会看到人鱼，对着人鱼使用回旋标后回去找老头，对话后找船长大叔，接着和老头对话得到鱼竿，当收到女海盗给妹妹的信后回去将其交给人鱼后她会送给你智慧宝石。

迷宫中的提示神像

在迷宫中总会存在一些用来提示玩家的石像，用剑攻击它们，它们就会告诉玩家一些与此迷宫相关的秘密，有时候也会提示一些隐藏宝箱的地点，不过提示宝箱的话就需要玩家使用卢比才能问到哦！

赚钱大法

当剧情进行到死之岛后会有一个地方用铲子挖掘出现5个红、6个绿以及6个蓝水晶的地方，挖到它们后马上存档，之后再取档就可以继续



进行挖掘，这样的话很快就会到9999的。

母鸡也疯狂

这是《赛尔达》系列经典的设定，在本作这个经典设定依然存在，在得到铁剑之后将一只母鸡扔到角落里猛K的话，没多久母鸡就会浑身变红从而召唤出鸡群对林克进行攻击，但是此作的母鸡的数量没有以前那么多了。同样在历代的《赛尔达》系列中可以抓住母鸡的腿进行短距离飞行，本作也同样可以，拾起母鸡后来到高处就可以进行短距离飞行，可以利用这个设定前期得到一些宝物。

钓鱼

通关的闲暇之余钓钓鱼也可以陶冶一下情操，钓鱼有图鉴，不过一开始只能钓到3种鱼，钓到它们后来到人鱼岛找老头对话，之后他会送给你大鱼饵，有了这个就可以钓更大的鱼了。东北海域能够钓到4号鱼，钓到之后再次寻找老头。就会得到“幻之鱼”出现的消息，得到消息后海面上会出现海豚型的巨大阴影，除了能







够钓到4号鱼之外还有一定的几率钓到幻之鱼王，钓到之后再次回去找老头，就会得到一个心形容器。此外钓到1.7M以上的3号鱼就会有一定几率在其肚子上带有绿色的6号鱼，无聊的时候将图鉴完成吧。

黄金的青蛙画板

西北海岛人鱼岛右下有一个被隐藏着的无名之岛，为了他的出现船长大叔会要求玩家自己画海图，这个岛其实就是一个很大的鲸鱼，在提示神像上得到暗示お・し・お・ひ・れ・め（尾・水柱・鳍・眼）。之后按照这个顺序击打就会看到里面的黄金青蛙，与黄金青蛙交谈它就会交给你一个黄金画板，在海域上使用它就可以利用龙卷瞬间移动到某个区域，不过在这之前你需要前往各大海域打在水中出现的黄金青蛙。打到青蛙后它们就会告诉你每个海域移动所需要的记号。

遇到青蛙可绝对不要放过哦。

船体部件的收集

我们能够在造船厂中用各种方法得到的船体部件来装饰我们的船，船部件的获得方法都是随机的，所以想要收集所有的船体部件就需要一种流行的方法那就是不停地刷掉落船部件的事件。

1、海贼，海面上会飘行着一些其他的船体，除了商船、旅人之船、女海盗船之外剩下的船都是带有骷髅旗帜的海盗船。将他们消灭掉之后在海域和宝图一样用X来表示，这时在这个区域使用打捞工具就可以进行宝物的打捞，里面也许会有宝物或者是船体配件。

2、海王迷宫，拥有圣剑后当将所有层数的守卫消灭掉后就会出现宝箱，宝箱里面也许会有宝物或者是船的配件。后几层B7、B8、B9消灭卫兵后出现高级船体配件的几率很大。

船体部件收齐之后不光好看，而且还会有一些特殊效果，初始的船套件生命值默认是4，其它船套件生命值上限会增加到7，而最终的船体套件黄金船的生命值上限则是8。

剑圣卷轴获得方法

东北海域的旅人船清理所有怪物后获得奖励，拿了衣服之后来到西北海域的旅人船内，在拼剑游戏获得胜利后把衣服交给大叔得到望远镜，接着再前往东南海域的旅人船将望远镜交给左下的人得到警察手册，将手册交给西南海域最左下角的警卫队的船获得栗子。随后前往人鱼所在的岛，进入老人房间后，进入大海在右下方找到新增的一艘船，进入后看到了老人，与他对话后全都选择第一项，出门的时候老头会叫住你并且为你提供情报，之后返回人鱼岛，在海上遇到BOSS，胜利后就可以去老人家里得到剑圣卷轴。拥有它之后就可以使用超级回旋斩。



各种迷你游戏进入方法

1、大炮射击游戏：

得到西北海图后，前往右上方的人鱼岛，穿过里面的洞穴后就可以进行此游戏。同时上方还有两个宝箱，在宝箱之间挖掘可以得到一张藏宝图。最高分奖品是炸弹带子。

2、弓箭射击游戏：

收到航海家孩子的信件后就可以进行射击游戏，来到西南海域左下方的岛屿后就可以在他家里面进行游戏。

最高分奖励弓箭上限10、心形容器。

3、与时间的竞赛：

收到咕噜族组长告知隐藏岛屿发现的消息后向南航行就可以发现以DS形状为主的DS岛，在里面可以进行时间竞赛，游戏中取得全部菱形结晶后道路才会打开，35秒内冲过去可以得到增加老鼠炸弹上限的带子。





迷宫岛屿

进入东北海域后向北行驶就会进入迷宫岛屿，分别打击四个神像后宝箱出现不同的级别通过就会有不同的奖励。

初级： 智慧宝石

中级： 藏宝图

高级： 心形容器。

其余心容器获得方法

1、村子商店里面用2000卢比购得。

2、假面船内用1500卢比获得。

3、弓箭射击游戏赢得2000点后获得。

4、迷宫游戏冲破最高级后获得。

5、拼剑游戏获得100点以上得到。

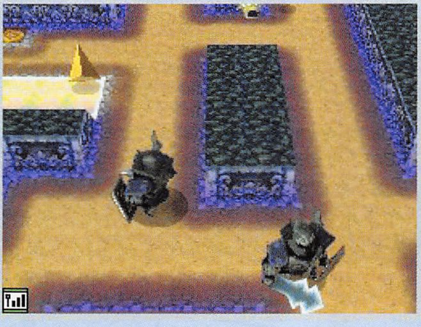
6、钓到幻之鱼后获得。



挑战海王迷宫的通过时间也是一门学问，目前网上最快的海王迷宫通过时间是0秒，在通关后二周目的时候屏幕上方将会显示玩家最快速度通过海王迷宫的时间，当装备全部齐全而且还在持有圣剑的情况下就可以达到快速通过还望迷宫的目的，大家可以尽自己的努力尝试最快的通过时间。

联机部分

这次的赛尔达内的联机模式十分具有挑战性，玩家分为两种类型，一个是林克另外则是梦幻骑士，游戏一共提供了8种地图供玩家选择，在这八个地图里模式都是相同的，那就是控制林克躲避梦幻骑士拿取黄金三角扔到与自己颜色相同的色块中，当林克没有拿取黄金三角的时候梦幻骑士可以在地图上看到林克的位置，从而画移动路线来对林克进行阻击，而当林克拿到黄金三角后就可以看到梦幻骑士的位置，方便进行躲避。操纵梦幻骑士的玩家一次可以使用2名或者3名，在地图上画出移动路线来阻止林克。模式十分有趣，推荐有条件的朋友进行尝试，当联机的分数达到一定高度的时候就可以获得一些贵重的宝物。



反恐部队紧急出动，打击邪恶决胜赌城。

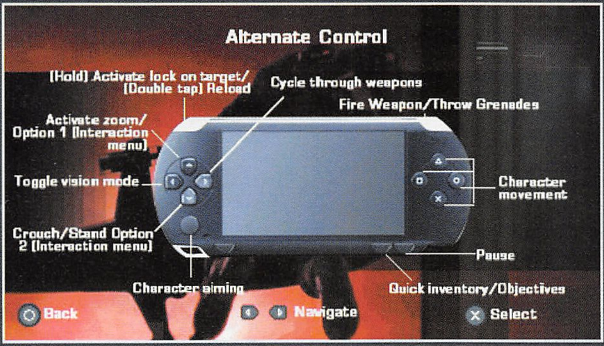


文责/猴子

《彩虹六号》（Rainbow Six）是由著名小说家Tom Clancy 编剧的3大游戏系列之一（另外两部是《分裂细胞》和《幽灵行动》）。本作和以前的系列一样，是第一人称视角的射击游戏，Ubisoft下属的加拿大Quebec（魁北克）小组负责了这一代《彩虹六号》的开发工作。这个PSP的版本虽然在画面和操作方面比不上XBOX360，但是游戏的临场感和气氛方面并不逊色。有PSP的玩家应该好好玩一下这个游戏。

PSP	Ubisoft	2007.06.12
	STG	1人/39.99美元
彩虹6号 维加斯		记忆容量608KB



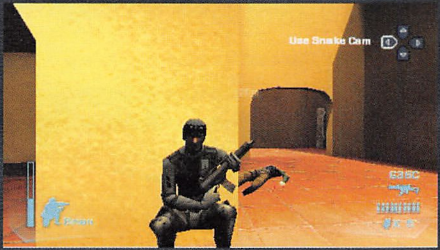


游戏基本操作

作为FPS游戏，PSP的《彩虹六号》不像PC那样可以用鼠标瞄准，也不像家用机一样可以用双摇杆来控制角色的行动和瞄准。游戏中瞄准和移动的设定与许多游戏一样，用左摇杆和右边的○×□△键来操作。在默认状态（Normal Control）时，左摇杆控制角色移动，○×□△键

控制准星。如果玩家们觉得摇杆更适合瞄准的话，可以选择另外一种操作方式（Alternate Control）。其他方面两种控制方式是一样的：R键为射击/投掷手榴弹，L键为锁定敌人目标，连打2下L为更换弹匣。方向键的用途比较重要：上为精确瞄准，下为切换前进姿势（正常or下蹲），左为打开夜视仪，右为切换武器（这些键还有其他用途，在后面会说明）。Start为暂停任务，Select则是查看任务目标。

战斗注意事项



在与敌人战斗的时候，硬拼是愚蠢的。因为我方执行任务的只有2人，而敌人的数量占绝对优势，武器装备又不落后。在这种敌我差距悬殊的作战环境下，要想完成任务就必须最大限度地保存我方实力，消灭敌人。我方角色的HP只有在每过一小关之后才会有所补充，所以要一边自保一边杀敌的话，保持“隐秘”是最重要的。这时最重要的战法就是“贴墙”作战。在移动到墙壁或者掩蔽物附近之后，按住摇杆的上方向（Normal Control）/△键（Alternate Control）就可以贴过去。贴过去之后可以控制角色朝两边移动，移动到一端之后再按住左/右方向就可以将准星探出去。这时如果装备手枪的话，瞄准敌人的头部可以有很高的命中几率。“贴墙——爆头”战术可以有效地节省弹药保存实力，在作战的时候要多使用。

武器选择与使用

游戏里的武器种类繁多，在每一章开始之前，可以到Gear Room里选择要使用的装备。Primary Weapon为主武器（长枪），有弹药限制；Secondary Weapon为副武器（手枪），弹药无限。Gadget 是投掷或者爆破类武器，包括手榴弹、闪光弹、C4等等，一般情况下不常用。一般来说，主武器中最适合新手使用的是L85A1，噪音小，威力较大。其次是G36C和FAMAS，AK47的威力很高，但是连发精度低，适合习惯点射打法的玩家。MP5的杀伤力太小，如果不擅长爆头



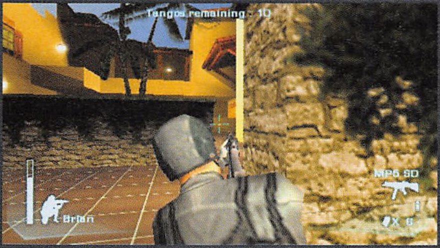
的话还是不用比较好。霰弹枪只适合近距离作战，在这样的游戏里当主武器使用的话可以说是一个错误。除非你很喜欢在贴墙的时候用手枪杀死远处的敌人，那可以留一把霰弹枪做副武器用。狙击枪还是PSG-1比较好使，尤其是贴墙的时候“甩狙”，精准而且有效。手榴弹与闪光弹一般在敌人较多的地方解围用，平时可以收在身上。

“门”前作战策略

游戏里有许多门，在进去之前贴在门上按方向键的←，就可以使用蛇形摄像头（Snake Camera）观察屋子里的状态。屋子里有敌人的话可以按L锁定敌人的目标，之后按方向键的↑就可以把门推开（有的门需要撬开）。开门的时候最好离敌人远一点，如果敌人贴着门走过来的话不要慌张，算好敌人的位置，后退还击即可。在敌人比较多的狭窄房间里，扔一颗手榴弹进去的话也可以比较方便地把他们干掉。有的地方还有红色汽油桶或者煤气罐，用枪打一下的话就会爆炸，如果那里有敌人的话……这个世界清净了。

其他游戏模式

本作的单人游戏模式除了最基本的“Story Mode”之外，将每一章打通之后，都可以在Mission Mode中单独选择该关卡进行游戏。此外还有Terro Hunt，专门在各个关卡中搜寻敌人并且将其消灭。关于多人游戏模式，本作的Multi Player Mode包括AD HOC和Online两种模式。无论哪一种连接方法都是可以让多人一起对战的，和PC版差不多。





单人模式完全攻略

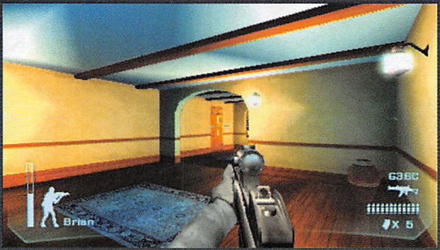
拉斯维加斯是位于美国西部内华达州沙漠中的一座绿洲城市。它建立于1905年，1931年，随着赌博在内华达州的合法化，这里成为众多赌场的聚集地。到80年代之后，旅游业成为这座城市的主要经济来源，这座城市吸引了世界各地的观光者，还有不少年轻人在这里举办婚礼。到今天，这座城市已经发展成近60万人口的繁华都市。而在这繁华的背后，却有一个危险的影子在蠢蠢欲动……



一个恐怖组织袭击了这座城市。北约军事组织直属的特种部队“彩虹小组”（Team Rainbow）派出成员前去消灭这些敌人，却中了他们的埋伏，两名队员被俘虏。国际恐怖分子头目Irena Morales是这起事件的策划人，她收买了大批雇佣兵作为自己的手下，妄图在这座城市制造更大的袭击事件。为了解决这次事件，彩虹小组在指挥官Rainbow Six的授权下，派出两组队员前往拉斯维加斯城。其中一组由Logan Keller带领，执行对恐怖分子的清剿任务(他们的故事是PC版和XBOX360版的主线剧情)；另外一组的核心人物是Brian Armstrong，他的任务是营救被俘的彩虹小组人员。和他搭档的是英国的狙击手Shawn Rivers（彩虹小组的队员来自北约各国）。Joanna Torres负责他们的通讯工作。一场营救工作即将展开。

Mission 1 Ranch

根据得到的情报，人质现在被关在一个农场的庭院内。Brian需要从一条废弃的坑道秘密潜入庭院。一开始的地方没有敌人，可以选择在游戏里出现演示教学。沿着斜坡走下去之后，撬开前面的门，里面就是坑道。前面的门后有敌人，这时就要用Snake Camera了。窥探里面的情况，用L键标好敌人的位置之后，等他走远再把门推开，用精确瞄准把他干掉。里面还有2个人，可以利用地形优势贴着墙把他们干掉。再往里走发现一个梯子，从这里就可以进入庭院了。



Brian与提前潜入的Shawn取得了联系。在他进去之前，Shawn需要先替他清理掉碍事的敌人。前面拐角的地方就有一个，换上手枪，贴墙走过去可以轻易地干掉他（注意要站着贴墙）。再向前走，到门口那里先把锁撬开，再用Camera往里看。有一个人来回巡逻，可以趁他走远，推开门用狙击步枪把他干掉。之后来到阳台，下面的院子里有3个敌人，用狙击步枪对付他们，清理了这里之后，Brian就可以开始行动了。

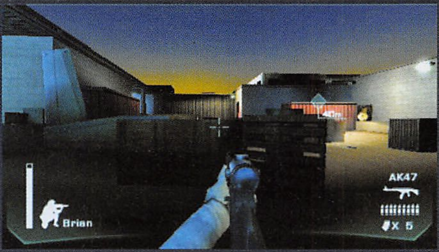
Brian进入了院子，这里新来了一个敌人，由于院里墙多，可以利用地形和他周旋，确保在不被发现的时候干掉他。之后里面还有一人，收拾他之后朝里面靠右的地方走，见到梯子爬上去，潜入工作顺利完成。



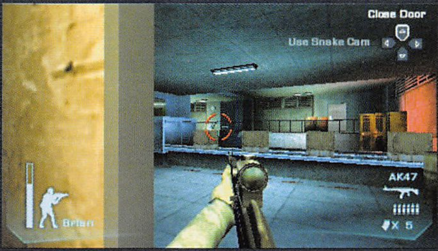
现在的任务是寻找人质并且搜集和恐怖分子有关的情报。首先由Brian从楼下进行搜索。前面的门后有2人，等他们走远了再收拾掉。之后沿着走廊走到前面的院子，先干掉上面的1个人，院子里还有2人，清理了这里之后进入另外一间屋子。里面是一座2层小楼，敌人的分布比较复杂，可以把他们都消灭，也可以躲开他们的监视。二楼一间有电脑的屋子里有恐怖组织的资料，干掉里面的守卫就可以将资料上传给总部。出口在一楼，外面有2个敌人，收拾了他们之后就可以救出人质了。

之后Shawn接到命令，要去花园的阳台那里接应Brian。但是这之前需要将阳台上的三处敌人的卫星信号接收器hack掉。先用狙击枪干掉接收器附近的敌人，之后搞定三个接收器。到达接应地点之后，换回操作Brian，将人质带回花园处，注意消灭路上的敌人。最后操作Shawn将敌人的援军全部消灭，等到我方直升飞机到来，任务就完成了。

Mission 2 Private Airport

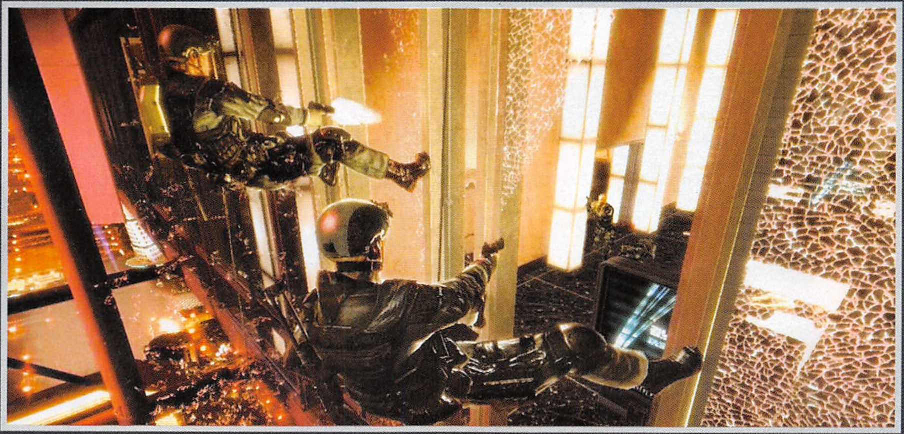


虽然没有找到彩虹小组的同伴，但是两人从人质那里得到一条惊人的消息：Irena Morales的同谋Lucas Picares似乎在策划着什么。现在他前往郊区的一个小型私人机场，Brian和Shawn准备去那里继续寻找失踪同伴的下落，同时还要将Lucas Picares活捉回来。

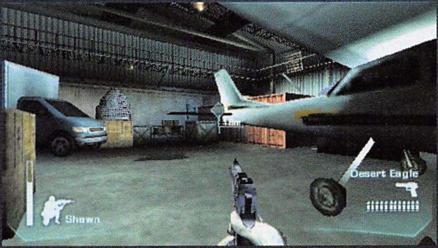


一开始，Brian出现在机场的角落里。这里有3个敌人，要逐个收拾才能比较容易地通过这里。前面有一个铁丝网构成的通道，里面有2个敌人。先把近处的那个干掉，然后收拾远的，撬开锁之后进入机场的楼房。先往里走，门对面有一人，摆平之后进入走廊，绕过两个弯子之后干掉前面亮光处的敌人。往右拐，前面大厅对面有一人，左边屋子里有一人。把他们消灭之后，往屋门对面阴暗的地方走。楼上有一个人，最好在他进入右边的房间之前把他干掉。右边房间有两人。如果没信心同时拿下他们两个的话，可以抓紧时机先扔一个手榴弹进去。收拾他们之后出对面的门，在前面受到Shawn发来的信息。他被三个匪徒围困在楼下的大厅里，从楼上可以帮他干掉这三人，抓紧时间，不然Shawn可能就撑不住了。解围之后，Shawn会帮Brian打开电梯的开关，乘电梯来到下面一层。

下面一层是地下室一样的构造。往前面连续右拐两个墙角，前方通道里有2个敌人。使用贴墙战术干掉他们后继续向前走，走左边，走廊尽头有一个人。悄悄干掉他，发现通向货场的路被封死了。只好再朝右走，前面走廊里有3个人，和他



们周旋之后解决掉他们，再往里走就是运送货物的传送带车间，里面有3个人。先把门口的一个干掉，再利用传送带上的箱子作为掩护干掉左边两个。他们可能躲得很隐蔽，要根据他们枪口发出的火光判定他们的位置。过了这里之后，前面的走廊里有一人，可以趁他走近墙角的煤气罐时利用爆炸干掉他。之后来到上面的管理室，可以看到门外一名工作人员的尸体。把门上的开关打开，Shawn就可以进来了。

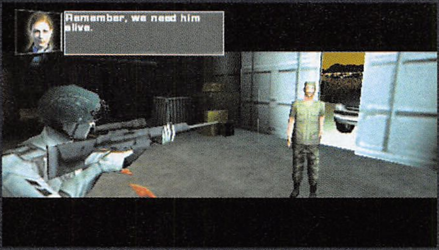


之后是Shawn的任务。货场里堆满了集装箱，对面有3人埋伏。好在他们站得比较靠近，发现一个就可以发现他们全部。用狙击步枪把他们干掉之后进入前面的门。里面还有一个小门，通往飞机库。这里有3个敌人，最好不要贸然冲上去，而是仔细观察他们有没有隐蔽在汽车或飞机的后面，然后拿狙击步枪打他们的脚就可以把他们干掉。（如果抓好时机，这里也是练习贴墙甩狙的地方。）楼上还有一人，一般他在你干掉下面3个之后才会开枪，如果在之前先把他找出来狙掉的话也可以。过了飞机库之后，前面的仓库里有3个家伙。先干掉离门最近的，剩下两个在左边。先找好掩护，之后用贴墙打法将他们干掉。

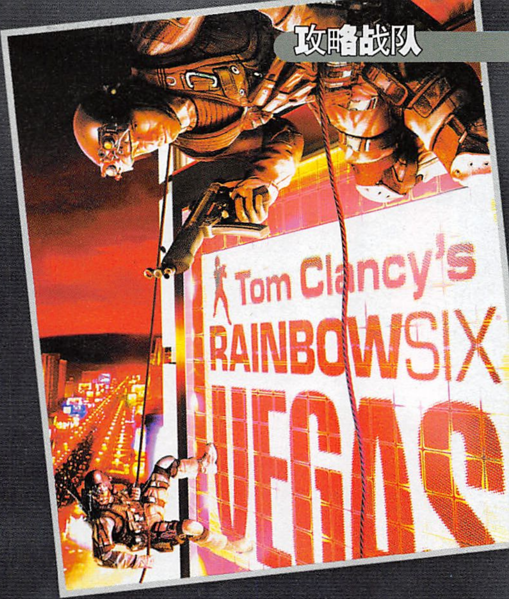
Shawn在仓库里发现了奇怪的装置，似乎是用来存储化学武器的。Picares看来早有准备，要对拉斯维加斯发动新的袭击。Joanna命令Brian前往机场控制塔监视敌人的下一步行动。前面左转有一扇铁丝网门，左边的玻璃可以打碎，对面有2个敌人。干掉他们之后就可以前往控制塔了。但是……

就在这个时候，控制塔中的敌人出来反击，Brian无法和他们抗衡。在2楼的Shawn这时有了施展手脚的机会。将分三次出来的敌人全部消灭之后，Brian得以成功登上控制塔。可这时一枚导弹朝塔楼飞了过去。一阵剧烈的震动之后，Brian奇迹般地生存了下来。不过别高兴太早，两个Picares的手下已经乘着电梯上来了……收拾掉他们之后，Joanna命令Shawn找到Picares的部下Morrison并且将其逮捕。

Shawn面临的是不利的局面：前面的仓库分两层，上面有1人，下面有3人。先把上面的干掉，下面几个人一定会反击。先不要凑过去，找好他们的位置之后利用空当把他们击破。前面的仓库里有3个人，要在楼梯上才能瞄准他们，所以下手时一定要小心。收拾了这里之后，就可以下去了。







Shawn找到了Morrison，但是他并没有打算束手就擒，也没有反抗，而是用剧毒的针剂结果了自己的性命。临死的时候他威胁说所有拉斯维加斯的人都会是这个下场，他们究竟有什么企图?

Mission 3 Tower

Picares跑掉了，但是死去的Morrison留下了一些线索。这个死鬼在维加斯市内租用了一座大楼的部分房间，似乎是为了隐藏什么机密。目前这座楼已经被Picares的雇佣兵部队占领，要潜入那里并且得到机密，看起来是很难的事情，但是目前也只好硬着头皮上了。



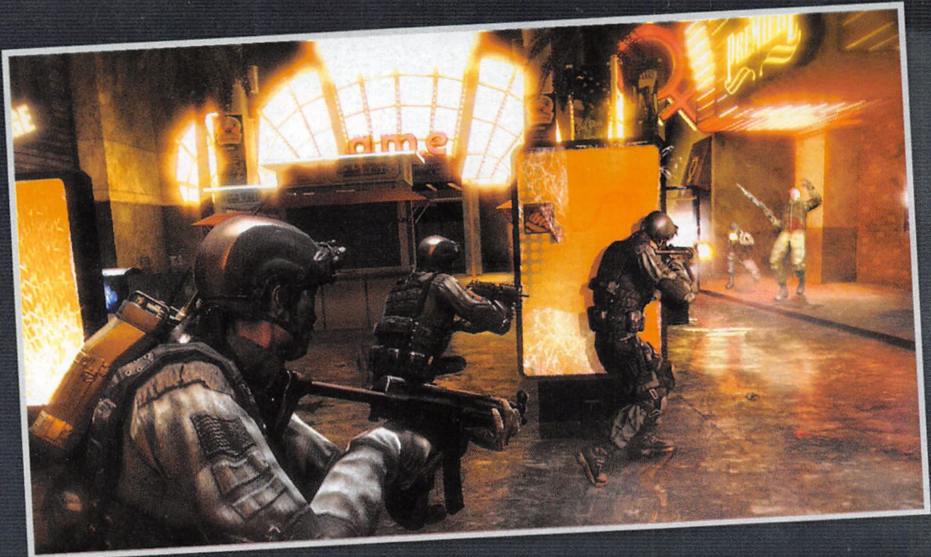
Brian先来到入口附近，但是那里的电动门是锁着的，Shawn需要去给他开门。先从楼梯上去，里面有人，做个记号之后等他走远时把门推开,等他过来再狙击。里面的门后面还有一人，可以等他进来再狙他，或者在门口换上手枪迎击。拐过两道墙角之后右边的房间有一人，放倒他之后，可以从玻璃窗看到外面的样子。这里就是Brian要进入的院子，看到里面的敌人了吗?这里一共有4个，不过Shawn最多可以干掉2个的样子。之后走右边的门，可以看到有EXIT字样的出口。外面有一人，可以用手枪把他引过来，省得他从另一个入口走掉。然后下楼进入那个入口，控制室就在里面。

Shawn打开开关之后，Brian开始强行突破。这里的4个敌人如果刚才放倒2个的话就相对轻松一些。远处有油桶，想怎么打就看你的了。清理完毕之后从右手边的入口进入大楼，注意楼上的敌人，最好别给他看到就先下手。后面院子里还有3人，除第一个外都藏得很隐蔽，注意找好掩护别被人秒了。Brian撬开前面的锁，正想走的时候却遭到了伏击，敌人处于十分有利的位置，只好让Shawn帮他解围了。

操作Shawn进入楼道之后，需要注意楼上埋伏的家伙。因为楼道里地形不利，所以还是换手枪吧。可以先扔颗闪光弹过去，只要不闪到自己就可以很轻松地收拾他了。上到楼顶之后从门缝下面窥探，左右各有一个敌人。先标好记号，之后狙掉其中一个，再立刻贴到前面的掩护物上，用手枪干掉另外一个。从前面的出口就可以来到敌方伏兵所在的阳台了。趁他还没发现来个螳螂捕蝉黄雀在后，收拾了这个家伙之后来到他所在的位置上，往Brian所在地点的左边看还可以发现一个敌兵，狙击掉。这时Shawn发现了和机场里一样印有危险生化物质标志的集装箱，估计Picares把这种毒物也运到了这里，这背后绝对有阴谋，于是彩虹小组的总指挥Six下令叫两人调查化学武器的情报，营救工作由其他成员完成。Brian顺着刚才打开的门来到有红灯的地方，发现这里有个秘密入口。



从这里跳下去之后乘电梯来到下面一层，刚走没几步就碰到一个敌人，收拾了他之后，前面的门里还有一个。如果他突然冲出来的话就拿冲锋枪把他突突掉好了。进门之后走左边，屋里有2人，离得比较远所以可以趁他们不注意的时候贴过去打。再往前走左边门内有一人，干掉他之后再往前就是计算机房了。这里有2个敌人，用步枪消灭。把这里的计算机hack掉就可以将敌人的资



料上传给Joanna了。之后回到刚才的房间里有电子锁的地方，那里可以通行了。沿着楼梯走上去，电梯附近有2个警卫，贴墙消灭之，然后就可以坐电梯去楼上Morrison存情报的地方了。怎么，电梯不动？门也锁上了。看来被敌人发现了。



Joanna命令Shawn立刻前往刚才hack过的计算机那里。此时的Shawn在Brian来过的路上，注意新出现的敌人。通向地下的电梯那里有一人，里面的屋子中有一人，隔壁房间有2人。好在这些人都可以狙击，应该说不算太费力。Shawn来到计算机处，正准备破解开门的密码，却出现了大量伏击他的人。Brian从二楼居高临下掩护，干掉这些碍事的家伙之后Shawn终于把电梯打开了。上了电梯的Brian没想到敌人居然在天井里也有埋伏，先是一颗炸弹叫人头晕耳鸣，然后是拴着安全带的特技演员们在上面机关枪伺候……把他们干掉之后，总算是上到了楼顶。

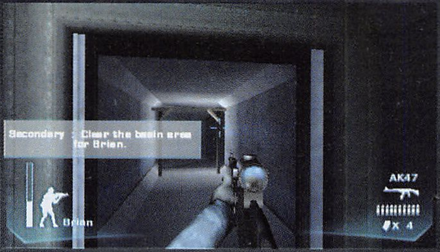
电梯停下之后，Joanna告诉Brian门口还有2个人埋伏在那里。看来电梯在反恐题材的游戏里真是死亡率最高的地方啊。小心躲闪，先干掉左边的，然后微微探出头，贴墙把右边的做掉。前面的门后面有一人，但是会来回瞎转，把握好时机收拾掉他。前面要走中间的门，趁敌人转身之后直接推门杀之，进去之后走最近的路（不用上下楼梯的那个），杀死最后一个看守之后进入办公室，里面还有一个人质和3个敌人。

不过这3个家伙就不必Brian动手了。乘坐直升飞机的Shawn直接从飞机上干掉了他们。之后Brian hack了屋里的电脑，却发现启动了什么。原来这台机器是和炸弹连在一起的，这里还有2分钟就爆炸了！赶紧跑吧，前面有2个敌人，通通用冲锋枪对付，还要保护人质的安全。之后沿着原路回去就可以了。留神拦路的家伙，一共3个（来的时候走一条直线是很重要的，这样只要顺着开门的地方往回走就可以了）。只要在限制时间内上了电梯，就算成功了。

Mission 4 Water Filtration Plant

两位反恐战士刚刚从爆炸的大楼里捡回一条性命，惊魂未定的时候，新的命令又下达了：城市的自来水厂突然发出警报，恐怖分子预备在这里的水源中投毒，城市里数十万人的生命受到了威胁。Lucas Picares这次要做的“大事情”终于初露端倪了。赶紧去那里救阵吧。Brian来到自来水厂入口，刚走没两步就碰上一个穿军装的家伙（这身打扮有点像生化3里的UBCS部队），干掉他之后前面还有3个人，只好用精确瞄准逐个





收拾掉了。到前面入口的地方之后再往里走，路上有2个巡逻的敌人，到前面升降机处还有2个敌人，1F2F各一个。把他们分别干掉之后，Brian才发现升降机没有电。这时需要Shawn去把电源打开。路上有2个敌人，都可以用狙击收拾掉。Shawn打开电源，Brian来到了2F，一直绕着走，在前面干掉一人之后进到一个院子，里面有2个人。先做掉靠外的那个，里面那个贴墙解决。前面就是供水的闸门，现在是封闭的，还是需要Shawn去打开。



Shawn正准备进入控制间的时候，看到我方增援的直升飞机开了过来，却被恐怖分子一炮干掉了。真是……先不管这些，进门之前换手枪，然后进去把敌人直接干掉。进去之后就来到了自来水厂的滤水池。这里前方左边有一人，下面有3人。把他们都收拾了之后到右边打开闸门，Brian就可以进来了。从滤水池的梯子那里爬上去之后，在对面会过来2个人，消灭他们之后从前面的梯子下去，终于来到了自来水厂的操作区。

接下来的任务就是关闭水厂的总电源。这样的话即使自来水被污染也不会流到市内了。另外Joanna还告诉Brian，Picares已经没有生擒的价值，见到之后可以直接清除。走到前面进门后，先在右边的桶那里守着，一会儿之后一个敌人就凑了过来，远程射击杀之。再来到左边的台阶那里，干掉另外一个。接着从中间朝目标地点走，到了还有20M左右的地方会冒出两个不要命的家伙，冷静地干掉他们。Brian再向前走的时候突然听到一阵响动，电梯又不能用了。工厂的防污染设施启动了，看来恐怖分子们破坏了净水用的液态氯的存贮罐。

Shawn又得帮Brian开门了。前面红灯的暗房里有3个敌人，第一个好对付，后面两个最好狙击解决。前面房间里就是阀门所在的地方了。里面有一个人，比较远所以要狙击杀之。然后就可以把阀门打开，换Brian进入有存贮罐的车间。



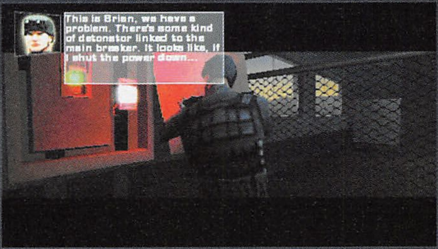
这里有2个人，在过道里出现，可以很轻易地击毙。进到前面的门后上楼梯，有个家伙正往下走，立刻将其射杀。楼上房间里有2人，耐心点等，可以给他们做上记号，然后火速杀之。前面的门内有3人，要想做记号不是很容易，硬闯有一定难度，总之先杀了其中一个再慢慢想办法吧。干掉他们之后，前面的门背后还有一个，很容易对付。前面的控制室里有4个人，3个在楼上。先标记出其中2个，干掉之后再引出第3个来，最后收拾下面的那个。之后Brian来到控制电源的地方，却发现那里被安装了炸弹。如果现在关闭电源的话，总控制室和闸门都会爆炸的。

Shawn被命令关闭总控制室的水泵。首先来到门口，前面有两个人，干掉他们之后来到室外，收拾3个敌人。然后来到闸门这里，和Brian对话后闸门自动打开，前面有一个家伙，火速狙之。左边管子那里有2个人，狙击放倒之后来到电梯那里，下来之后不要在前面有玻璃的地方隐





蔽，会被敌人发现的。在这里干掉一人之后，前面台阶下面还有一个，扔颗手榴弹比较方便。上坡出门之后前面有2个人，利用远距离狙击。之后是最后一道门，前面有3个人。这之前最好节省点狙击的弹药，不然这里拿手枪可不好过。干掉所有



的守卫之后，Shawn来到总开关那里，准备关闭水泵的电源。谁知这时Picares突然冒了出来，将Shawn打成重伤。真是太阴险了！之后闸门被这个人渣开启了，要想不让污染的毒水流出去，只能强制关闭电闸了。在受伤的Shawn发来安全转移的信号之后，Brian拉下了电闸，总控制室爆炸了……

Final Mission The Dam

尽管自来水厂的一部分设备遭到了破坏，Shawn遭受埋伏受伤，但是Lucas Picares企图利用自来水毒害平民的阴谋被挫败了。然而，在水厂投毒只是他的计划的一小部分，还有一个更



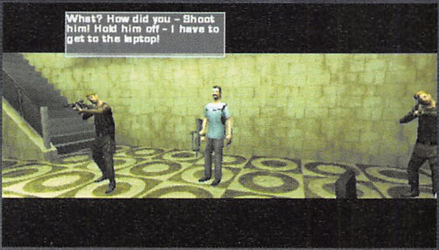
大的计划在实施中——那就是拉斯维加斯城外的内华达州大坝，他们预备将那里破坏，蓄积在大坝上的水会变成洪流，将整个城市连同城外的空军基地一起毁掉。在联系不上Shawn的情况下，Brian只身一人前往水坝，将Picares彻底消灭。（出发之前最好换一支威力比较大的步枪，MP5之类的就算了，原因后面再说）

水坝门前有2个人。把他们消灭后进入水坝内部。里面有一个人，干掉他之后来到前面的门口，有2个敌人。消灭他们之后水坝的工作人员会来帮你把有安全锁的门打开。这时工作人员告诉Brian，要进入大坝的核心部分必须有钥匙卡（Keycard）才可以。进去之后先向左走，楼道里有2个人，把他们都收拾之后里面的房间内还有2人。干掉他们后前面的走廊里又有2人（怎么都是2个2个出现的），贴墙杀之。再前面靠右走就是拿到Keycard的地方了。



拿到卡片之后，Brian向Joanna询问Shawn的情况。Joanna给他带来了不幸的消息：Shawn在水厂的爆炸中死亡了。原来他在身负重伤之后考虑到自己不可能逃生，于是骗了大家。悲愤交集的Brian还得继续完成任务，前面的门后有4个敌人，楼上楼下各2人。先把楼上的放倒，然后再想办法隔着铁栏杆把下面的两个人干掉。注意，从现在开始要节省步枪的子弹，现在都打完的话后面会盯不上的，所有可以用手枪解决的敌人都拿手枪对付吧。干掉这些家伙之后来到电梯处，下去之后就碰上一个敌人。干掉他之后朝右走，里面两个家伙在说话，趁他们不注意甩个手榴弹过去……之后来到前面的地道口，跳下去，这里是通向水坝深层的捷径。

这里有4个敌人，其中3个很快就会瞄到你，这时候只能用步枪还击，注意不要打空，节省弹药。干掉他们4个之后找到出口，前面是另外一个核心部分，右手边有敌人，应该优先消灭。前面的门后面有2人，可以用手枪打掉。Brian在这里



发现了炸弹——外形与青年丢失的核弹头十分相似。如果这个炸弹爆炸，那么后果不堪设想。现在必须找到控制炸弹的笔记本电脑才能解除这一威胁。前面没有路了，从右边梯子断掉的地方下去，前面又有地道。下两个梯子之后，Brian来到了水坝最终控制区。Picares正在那里搞些什么。Brian发现这里已经深得没有信号，Joanna也联系不上了。接下来的作战将是一个人的战争了。最下面有一个巡逻的小弟，干掉他，里面还有一人。再往里走的话可以看到3个敌人，收拾他们之后来到梯子那里，爬上去继续往前直到一个门口，这里有3个人。消灭他们之后上电梯，来到Picares藏身的地方。

电梯在中途卡住了，蹲下之后跳出来。前面一共有8个敌人，依旧采用远距离击破的方法，尽量使用手枪，或者用步枪点射，留下足够的子弹。一直走到最后的Checkpoint出现的时候，终于到了Picares的最终舞台了。这个家伙向Brian挑衅，并且抱着必死的决心准备引爆水坝里的核弹。这会儿是把所有省下来的子弹全部派上用场的时候了。知道为什么不推荐MP5了吗？如果子弹所剩不多的话，就无法保证优先消灭丧心病狂的Picares。必须先把他打死，否则他启动了炸弹一切都完了，何况Shawn的仇也是非报不可的。这时要据守在一开始的地方，先把Picares杀死，之后慢慢对付其他的杂兵，有一个煤气罐可以用上。最后消灭所有敌人，来到控制炸弹的电脑所在的地方，将炸弹停止下来，一个摧毁城市的惊天阴谋终于成为了浮云。

结局

Brian最终制止了Picares的计划，拯救了拉斯维加斯和这座城市和几十万人的生命。然而，当他乘着直升飞机返回彩虹小组总部的时候，陪伴他的只有Joanna一个人了，Shawn的位置空荡荡的，似乎在向人们讲述，什么是和平的代价……









根据同名热播电影改编的游戏，在宇宙空间得到了超能力的四个超人——可以自由伸缩身体的“奇幻侠”reed，迸发出火焰，可以在空中自由飞翔的“火焰侠”johnny，被岩石包裹，力大无穷的“岩石侠”ben，以及美丽性感的“隐身侠”sue。在世界恢复了和平以后，reed与sue沉浸在爱河里，ben与sue的妈妈进展顺利，就连自恋的johnny似乎也找到了自己的目标，可是一切都会如他们所愿，顺利地进行么？邪恶的“末日博士”也复活了，拯救世界的使命又一次落在了神奇四侠的身上......

游戏中，可以控制4个超人分别进行游戏，奇幻侠reed的胳膊很长，隐身侠sue可以在空中飞，岩石侠ben力大无穷，除了传统的横轴闯关模式，还可以进行纵版射击，最出彩的地方就是JessicaAlba的性感美图了，诱人的身材、美丽的脸，这也许就是促使玩家们将游戏进行下去的唯一原因了，加油！

NDS	7 Studios	2007年6月15日
	ACT	1人/30美元
神奇四侠2 银影侠崛起		512Mb

操作方法

B	跳	
Y	攻击	
X	对话/打开开关	
A	必杀技（在25%以上可以使用）	
触摸屏	红心	加血
	光环蓝心	隐身
	第二排的子弹	敌人全灭

游戏模式

除了单人模式外，还有一个图片欣赏模式，如果在每关都得到相当的道具，达到了一定的完成度的话，就可以得到神奇四侠的海报以及印有各个角色POSE的图片。

第1关 岩石侠显威

控制“岩石侠”——ben，这一关非常简单，只是熟悉一下操作系统，就算偶尔挨上几下，凭借岩石人的钢铁身躯，那还真不碍事儿，岩石侠ben的必杀技是猛冲（按住A然后放开），杀死一个敌人以后会得到一些必杀技的能量。敌人都不厉害，但是他们发射的子弹速度都很快，尽量在有效射程的第一时间里跳跃，躲开他们的射击，虽然ben浑身上下裹着厚厚的岩石，但是跳得非常高，而且行动也非常敏捷，令人惊叹；注意有时会从头顶掉落的尖石头，这一关没有BOSS，唯一的两个比较厉害的家伙，多打几下，也就OK了，走到通路的尽头，遇到隐形侠sue，交待一番之后，就算过关了。

第2关 SUE的最初登场

这次使用“隐形侠”sue，除了触摸屏上的图片以外，游戏画面上的sue制作得并不合人意，又小又模糊，攻击手段是发射子弹一样的东西，一直按住B键会利用其控制异次元的能力悬浮在空中，并且可以上下左右随意移动，sue的必杀技是放出异次元的冲击波。虽然可以一直悬浮在空中移动，而且敌人也不怎么强，但是千万不要大意，因为如果落在针刺上一次，也是致命的，通路看似像迷宫一样，其实只要一直向前走，就可以到达终点了，万一中途费了很多血的话，也没有关系，在中间的部分有一个大个子，打死他，就可以得到加血；有一个地方要注意，就是一个一直向下的拐角处，一块硕大的岩石在下面等着你，所以一定要慢慢的悬浮向下，而不要图快而突然落下。走到通道的尽头，见到火焰人johnny，与他交换一番情报之后，就通过此关了。

第3关 火焰侠的空中战斗1

控制火焰侠johnny，进行纵版的射击，操作很简单，XYAB的任意键是发射火焰，左右键进行移动。敌人爆炸时的火焰非常漂亮，利用你的射击才能欣赏这美丽的花火吧。最保守的方法就是躲在屏幕的最下面，不断地左右摇摆发射火焰，等敌人发射子弹到达下方之后，进行躲避，要注意的是子弹在通

过上屏幕之后会非常迅速地到达下屏幕，开始的时候会很不习惯，而且，一定要不断地发射火焰，在敌人发射子弹之前将他们消灭，否则的话会非常被动，（但是如果对躲避子弹有一定爱好的玩家可以尝试一下不同的打法），敌人中有一种红色的小家伙，会非常棘手，一定在第一时间将它消灭，因为它会不停地发射散弹，最后躲避无用；第一次出现了关底BOSS，是一个只会扔东西的单细胞家伙，躲开他扔的东西，找时间差进行攻击，轻松搞定，下一关交给“奇幻侠”reed。

第4关 踏板的世界

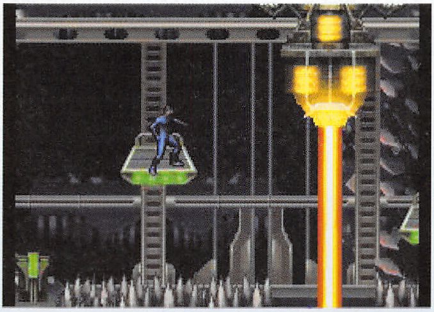
使用奇幻侠reed，胳膊像个像皮筋，可是总感觉跳跃和着地有一些迟钝，这关有些难度，要提前考虑机关的时间差，以便寻找到最佳的跳跃时机，落到尖刺上之后也没有关系，只不过费一些血而已，不会死掉重来，但是如果碰到火焰的话，就没有那么好运了，只能从头开始。走到红色的开关处，按X键，开关就会变绿，就可以踏到升降梯上了，有的机关会不停地闪烁，稍微绿一会儿，马上会恢复红色，如果没有找到最佳时机的话，不要着急，找到机会再跳，反正没有时间限制。有两个连续闪烁的升降梯机关，最好在它还没有出现之前就算好提前量，跳过去，否则时间会不够。有的地方，升降梯会突然消失，不要慌张乱跳，只要任它自由落体，就可以了，乱动的话，碰到尖刺还好，碰到岩浆的话……总之，这是游戏中第一次让人比较紧张的地方,小心在意，走到最后一个升降梯上，就OK了。



第5关 4侠对战魔兽

打BOSS，就是之前的那个单细胞的家伙，他攻击时，不断会抛出石块，液体，火焰，和不知道是什么的小球球，而我方的四位大侠都站在触摸屏的下方，摆出一个一字长蛇阵，所以，这关的主要操作就是依靠触摸笔进行反击。对不同的攻击，反击的方法也不同，当“单细胞”扔出石头或者火焰的时候，只要在它们到达下方的触摸屏的时候用触摸笔点击它们就可以将它们反弹回去，不同的是，火焰只要点一下，而石头则需要不停地点，直到它被反弹为止；受到的攻击是小球球的话，在它没到达触摸屏之前就要不断地在触摸屏上画横线，直到它们被反弹；而是一堆液体落在四位大侠的身前的话，不断在那一堆上面画圈圈，直到它们爆炸就可以了，单细胞虽然脑子不好使，不过身体确实很结实，钢钢的，在这个家伙身上会浪费一些时间，不过感觉没有上一关那么紧张刺激。

单细胞就这样被打倒了，不知道为什么，总是感觉有一些伤感，觉得它很可怜，作为作者笔下一个丑陋的、没有好结局的怪物，它的命运就只有被打倒而已吧，英雄们则要继续踏上征程，去收拾相同命运的那些可怜的家伙们去了。



第6关 飞船空战1

又是一款纵版的射击模式，玩家驾驶神奇四侠的飞船，操作方法和第3关一样，这一关的难度可是增加了不少，小杂兵一上来就是散弹，而且打两下才死，非常麻烦，不仅杂兵，这关的BOSS也有两个,第一个BOSS还好，因为它射出的子弹是有规则的，散弹的时候，躲在缝隙之间，一直不停地发射子弹将其消灭，这时一般玩家会以为结束了，其实厉害的才刚开始呢，首先是一堆堆的大苍蝇，极耐打，而且数量又多又密，只要在遇到第二个BOSS前血槽剩下一半就算是成功了，最后的BOSS是一个大蜻蜓，对付它也有规律可循，它发射很多小子弹的时候，只要躲在触摸屏的右上角，就不会受到攻击，它发射一大串自动追踪的子弹的时候，一定不要停在固定的位置，要不停地摇摆来躲避，消灭了这只大蜻蜓以后，一切终于安静了。

第7关 岩石侠在冰雪世界

这关控制岩石侠Ben，一上来就是厉害的异形，走到尽头以后，在机关处按X键冰块落下，可以不断向下走，注意脚下的冰，很滑而且具有惯性。这关虽然有点儿难，但是很短，注意异形要打好几下才会死，还有几处悬在空中的台阶是薄冰的，踩在上面，一会儿冰就碎了，这一关要好好运用隐形，全爆等触摸屏上的武器，这一关依然没有BOSS，是接续性的一关，一直走到一个可以击碎的冰壁前面，就可以向上走了，击碎冰壁继续向前走只会增加完

成度，向上走，最后遇到火焰侠johnny，进行一番交谈后，本关宣告结束。

第8关 火焰侠的空中战斗2

操纵火焰侠johnny进行纵版的射击，前面曾经令人心寒的该死的苍蝇，居然作为杂兵级出现，而且还会发射子弹，真是有点儿让人心里发毛，到底后面会有什么厉害的家伙呢，看来这一关又会比较难了，继续向前走，速度慢下来了，地上出现了小人，不断地发射着飞镖一样的子弹，而且这些家伙还相当禁打，作为第一个BOSS的是三个这种小人站在一起，发镖；继续向前，不断地出现苍蝇，不过相信这时候，玩家已经可以轻松应付了，随着火焰侠速度慢慢降了下来，第二个BOSS也出现了，是5个小人不断地发镖，除了左右摇摆，好像没有更好的办法了，不要着急，因为毕竟只是几个小人罢了，只要打死3个，就可以通过了，过关?!原来这么简单，白担心一场。



第9关 SUE与冰雪世界

这一关操纵的，是万众瞩目、千娇百媚、性感诱人的美丽姑娘隐形女sue，这一关唯一注意的就是，千万不要看触摸屏上的sue的美图，那叫一个漂亮，如果游戏中不小心看了一眼，肯定会心猿意马，不知道什么时候就会被杂兵干掉了，好，言归正传，这一关和之前岩石侠那一关的冰雪世界一样，不过幸运的是sue可以悬浮在空中，不用受路滑等惯性的影响，杂兵和之前的一样，需要多打几下，不要走得太快，而且要充分利用必杀技和触摸技，这关没有BOSS，而且很短，所以在有空的时候多看看sue的美图，幻想一下也是好的，最后遇到奇幻侠reed，二人交谈后，此关结束。

第10关 机关重重

控制奇幻侠reed，这次是分层次进行的，第一层里面的子弹，只有到第二层，打开两个开关后才能吃到，到了第三层就可以继续往前走了，这时会遇到两个机关，建议不要打开，因为得不偿失，底下只有一个可以隐身的道具，如果打开机关的话，会出现两个怪物前后夹击你，而且你掉到最底层，要是上来的话会很费劲。继续往前走，有一个升降梯，这里比较繁琐，有两个机关需要打开，一个是倒数第二层的部分左面有一个机关，另一个机关在最右边，打开这两个机关以后，主升降梯的最下面会出现通路，可以过去，这一关就这样结束了，虽然整体来说不难，但是要找到所有的宝物，保证最佳的完成度却很不容易。

第11关 4侠对战巨魔

这一关又是四侠一字长蛇打BOSS，这一关的BOSS，比起之前的单细胞，那可是进化了很多，手里多了一个大木棍子，挺唬人的，它会发射黄色的巨石，爆炸水晶，能量喷射，和小红水晶。小红水晶和黄色巨石只要点击就可以了，小红水晶点一下就可以了，而黄色巨石要不停地点击直到它返回去才行，对付能量喷射就在触摸屏上从左划到右就行了，要快，掉到触摸屏上的爆炸水晶只要在它上面瞎划拉，直到它爆炸就行了。尽量保证前面的攻击效果，因为到了后半段，也就是大木棍子的怪物血变少了的时候，它的进攻会变得非常疯狂，反弹它的攻击也会变得很难。

第12关 飞船空战2

驾驶战机，进行纵版射击，这一关考验的就是玩家的射击功底了，其实真正的射击游戏，考验的是玩家的心理承受能力以及危险情况下的判断能力。这一关的敌人都是飞机组成的阵容，BOSS前面的两种小飞机都是散弹型的，而BOSS级的飞机更是厉害，第一个出场的是疑似B-52的一个家伙，还是老样子，散弹的时候尽量不要慌，找个空隙躲一躲，自动追踪的子弹出现时，要算好提前量，进行屏幕间的横向移动；第二个BOSS是个巨型直升机，子弹的躲避方式和之前的一样；第三个BOSS，是一个大装甲车，相信有了之前两个BOSS的陪练，应该没有问题了吧，不过要注意，它发射双排子弹的时候一定不要躲得太远，最好躲在两排子弹的中间，这样可以很好地攻击敌人，消灭它之后，就可以暂时喘一口气了。

第13关 拯救银影侠

又是四侠列阵对战BOSS，这回的BOSS可是威力很大，子弹大体与之前的相同，点击弹回（点分一下和点多下两种），纵横划屏幕，不过因为这次的子弹变得非常小，所以不像以前的操作那样得心应手，不要放弃，坚持多试几回。这里有一个小窍门，就是有时BOSS会发射一种子弹，停留在下面的触摸屏上不动，这时候任何努力都是徒劳的，最好找一个顺手的子弹，不停地点击它，虽然不会对它造成伤害，但是在子弹破裂以后，就可以在第一时间将它反弹回去，为其他的动作赢得时间。尽量减少容易反弹的子弹的失误率。

剧情穿插：将巨大的机器击破以后，出现了被折磨得伤痕累累的外星银影侠，从他口中知道了更加可怕的事情，就是银影侠的主人将会顺着银影侠的武器——冲浪板发出的讯号，来到地球，将它毁灭；但在这之前，超人们要做的是阻止住已经得到冲浪板的“末日博士”。

第14关 飞船空战3

控制飞船进行纵版射击，一开始出现的飞机就很厉害，它发射的子弹会越聚越多，然后突然向下加速，必须在它刚露头的时候将其消灭；第一个BOSS是一艘从后方冲上来的飞船，它会发射两种子弹，一种是一个大球忽然变成几个小球的子母弹，另一种是纵行的4列子弹，前一种可以在夹缝中找机会躲避，后一种要提前站好位置，跟着子弹的移动轨迹进行攻击，注意这时它还会趁机给你来一发子弹偷袭你(臭飞机！狡猾地干活)。然后会出现很多大地雷，攻击它的话，就会变成很多小散弹，让人防不胜防，所以最好进行规避。这一关也是接续性的，很短，不难。

第15关 奇幻侠的侦察行动

控制奇幻侠reed，在一个满是中文的城市进行闯荡。洗衣店前面有一个小机关，按X键将其打开后，顺着洗衣店边上的卡车可以跳上去。顺着升降梯往左走，调到楼顶，有一个机关，但要注意那两架碍事的小飞机；一直向右走，落到地上，有三个升降梯，跳上去，会发现有三个机关，分别将它们打开，通向sue的路也就在眼前了，和sue作一番交谈后，过关。

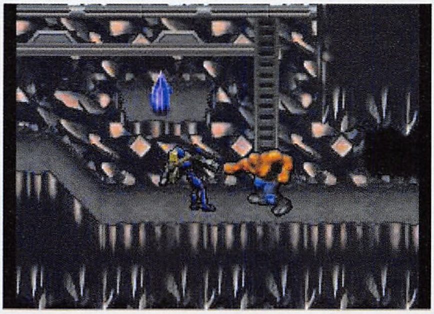
第16关 船舱探险

控制美丽的隐身侠sue，杂兵不是很厉害，但是会出现一个抱着冲浪板的小人，会吸收sue的所有攻击，在它发射子弹的瞬间，可以击中它；进入巨船以后，在第一格的底部会发现一个机关，将其打开，这里会有敌人不断地出现，将它们全部消灭后，才能打开机关；出了船舱，一直往右走，就可以见到岩石侠ben了，过关。

第17关 目标，最顶端

控制岩石侠ben，依然是在这个城市闯荡，一直走到最右边，沿着楼梯向上，有一个开关，打开开关会发现一个升降梯，顺着升降梯来到屋顶，往左走，然后跳下去，会发现第二个开关；杂兵都很弱，有一种自爆的怪物，打一下就死，还是不要让它自爆比较好；两个开关都打开后，来到屋顶左侧的第三个开关处，升降梯开始动了；一直向上走，到屋顶以后，奋力向右一跳，往右走，顺着升降梯向上，走到最上面的屋顶右上角，按X，过关。

第18关 4侠对战末日博士



四位大侠站成一排，对阵力量增强的BOSS末日博士，对付他发射的子弹依然还是四种方法：点击一下反弹回去，点击好几下反弹回去，用触摸笔划拉大地雷使其爆炸，从左向右横向划拉，使光线在四侠身前形成一道墙，将能量波反射回去。通过以前的训练以后，这一关就没有什么难的了。打倒了末日博士，帮助银影侠找到他的冲浪板，这时，毁灭者已经来到了地球的上空，必须阻止它，拯救地球。

第19关 对抗大魔神

操纵银影侠，进行纵版的射击，在电影版中一带而过的镜头，看来在游戏中却要费不少的周折了。BOSS第一次出现时，会不断地发射圆圈状的子弹环，虽然很快，但其实有规律可循，其中只有两个子弹环很快，躲开这两个以后，对其攻击即可；看着美丽的地球在画面上一闪而过，是不是为你增加了一丝保卫它的信心呢?BOSS第二次出现，这次比上次简单一些，它只会不断地发射散弹型子弹，躲在屏幕的最下方，快速地发射子弹就OK了；第三次出现，这次的散弹很缓慢，不要慌，慢慢地躲开它；第四次出现，这次很厉害，起码在画面上是这样，漫天飞子弹，躲在屏幕最下，依然是最佳的选择，而且不要左右乱动；第五次出现，这次看来它要动点真格的了，中间有一串子弹直线下降，另一圈子弹不断环绕在直线子弹的左右，躲开它们很容易，但是要同时兼顾攻击到敌人的话，可以躲在直线子弹的和曲线子弹的空心处进行射击；BOSS的最后形态终于出现了，一个硕大无比的巨型武士，它的子弹不是很快，一边躲子弹一边打它的头，子弹躲不开也没关系，伤害不大，全力攻击。

随着巨型武士——毁灭者被银影侠击败，地球再一次得到了拯救，下次等待着神奇四侠的将会是什么呢?

第20关 谢幕

操纵飞船，进行纵版射击，射击的对象是出场字幕，想看字幕也好，不想看字幕，进行射击也好，反正没有血槽的限制，经过了激烈的战斗以后，彻底地放松一下吧。



儿时的感动

本作是Savage Entertainment.公司制作，多平台发售的游戏。PSP版与NDS版不同，博派和狂派的流程全部在一起，玩家在游戏过程中根据系统自动安排更换操作派别。本作中可以控制的角色双方一共有20个，战斗时既可以远隔射击又可以近身肉搏。金刚们的体型对其移动速度等方面都有影响，而且玩家们儿时熟知的那些经典角色——擎天柱、大黄蜂、威震天、红蜘蛛等角色都将登场。朋友们，快来体验儿时的回忆吧！

PSP | Savage Entertainment. 2007年06月19日
ACT 1-4人/39.99美元
变形金刚 游戏版 记忆容量256k



操作介绍	
上键	重攻击(人形形态，有气槽限制)
下键	——
左键	进入存档界面（在有变形金刚图标的位置）
右键	更换武器
□键	武器攻击/倒车（汽车形态）
△键	视角下移
○键	抓举物品
×键	视角上移/油门（汽车形态）
L键	跳跃
R键	锁定视角/射击（汽车形态）
L+R	变形
摇杆	移动
START	暂停
SELECT	查看地图

模式	
Sing.e P.ayer	单人模式
Mu.tip.ayer	多人模式
Rewards	奖赏

第1关 大哥登场

（博派）擎天柱大哥登场（不过人物建模实在是令人失望）！本关是教学关，一上来先教玩家各种操作。控制擎天柱沿着公路前进，消灭一个敌人后变形为汽车从桥下穿过。之后前往地图上的蓝色位置救助同伴。然后去大桥下，这段流程需要变成汽车形态，跟在大黄蜂后面前往蓝色标记即可，道路边有炸弹，尽量不要贴边走。途中消灭几个小兵，注意保护大黄蜂，也别离它太远。剧情过后是一场战斗，将对方大将的血打掉4/5左右他就会逃跑，战斗时如果先捡起一根路灯再肉搏时会很方便。

第2关 大黄蜂独自行动

（博派）控制大黄蜂先来到地图上蓝色位置，将固定大门的绳索打断。然后会出现两个小兵和一个BOSS，小兵很好打，BOSS近战肉搏较好，将它的血打掉一半多后它会变成车撞开的门，之后紧跟着进去，按着地图上的蓝色标记

再次回现，快来体验吧！

前进，一路上有不少杂兵，蓝色机器人防御较高，最好移动着打，红色机器人则很简单。到达目的地后打坏墙壁和木桩（有“拳头”的图标提示）。之后跳下水沟一路前进，水沟另一侧有很多敌人，不用理会。破坏路障后从斜坡进入屋子，有两个杂兵，干掉之后破坏黑色机床，打坏墙壁上的水管，剧情过后BOSS出现，此时BOSS会站在靠近大门的地方，我们稍微往前走一点，画面中显示出BOSS的血后就直接攻击，它不会反击。注意屋内有不断移动的火柱，一碰即死。

第3关 破坏火车

（狂派）直升机眩晕登场！一上来先消灭所有战车敌人，近距离用脚踢比枪炮管用，1、2就能搞定一辆战车。变成直升机时摇杆为前进，左右用□和○控制。接着来到蓝色区域破坏桥梁，一定要全部破坏，让火车都掉下来。注意沿途有不少炮台，攻击力不小，不过防御力很低。破坏桥梁后继续前进，有两架直升机会发射导弹，最好优先消灭，站在它们下面绕圈打比较有效。然后再破坏一座桥梁和火车，顺着坏桥的斜坡进入隧道，一边消灭敌人一边向地图上蓝色区域进发，最好还是用脚踢之。将所有敌人消灭后本关结束。

第4关 销毁电脑

（狂派）振荡波登场！变成战车之后按方向键下为大炮瞄准。本关一上来先破坏四个卫星装置，地图上都用蓝色标记标明，注意如果掉到冰河里就会直接死亡，卫星周围有巡逻车，尽量先消灭。全部破坏之后然后向着地图上另一个蓝色标记进发，在大门口先消灭两个激光炮台，然后再把大门打坏。隧道中每个大门口都有两个激光炮台，消灭后大门就会自动爆炸。随后



依次破坏两处电脑（地图上蓝色标记），拿走数据，再返回第一个电脑处与同伴会合。之后要在120秒限时之内逃出基地，一定要变成战车，一路上的杂兵可以无视。逃出基地后本关结束。

第5关 救助同伴

（狂派）还是控制振荡波。一开始先赶快前进救同伴，之后独自向着蓝色标记前进，破坏卫星塔。然后继续前进，一路上有不少杂兵，尤其是直升机，会发射导弹，一定要尽快消灭，战车还是近距离用脚踢管用。之后与同伴相遇时要保护他别被打死，否则就要重来。救完同伴后向前走一小段路本关结束。



第6关 会合

（狂派）振荡波啊振荡波！本关一上来要尽快前进下到基地里，否则那个移动的物体挡住后就要重来。下去后正前方会定时出现火球，注意向两侧的空地躲避，否则会被一击必杀。躲避用的空地上方有激光炮，威力并不大，两炮就能消灭。右侧第三个空地有小道可以绕到目的地，途中有两个杂兵，轻松消灭掉。之后玩家出现在一个向前移动的高台上，下面周围有不少敌人，可以无视，但是直升机一定要打，会发射导弹，攻击力不小。路上有不少加血的方块，不要错过。目的地有一个炮台正在攻击同伴，先把它消灭，与同伴会合后本关结束。

第7关 护送大黄蜂（一）

（博派）路霸登场！本关没有什么特别之处，只需沿着公路一边前进一边杀敌，只是路上的敌人都比较强力，攻防都很高，注意别让大黄蜂被打死，它是敌人主要攻击目标，相互之间也别离得太远，否则也要重来。到达目的地后本关结束。



第8关 护送大黄蜂（二）

（博派）路霸继续保护大黄蜂。接上一关，沿着公路前进，敌方角色没有变化，还是要注意保护同伴。到达目的地时BOSS出现，移动着打。将BOSS的血打掉2/3之后本关结束。

第9关 斗技场

本关是在斗技场中，第一波敌人是普通战车,不难解决。第二波敌人是小型变形金刚。此时会有一个机器喷火龙在场地中央穿行,注意别碰到,一碰即死，场地中带空的地板也会定时突出钢针,走在上面掉血极快。第三波敌人是两个大型变形金刚，防御较高。消灭后场地上方会出现激光炮台,最好先消灭几个,BOSS会出现在场地中央,躲在建筑后面进行攻击比较好，BOSS接近时就跑,不要硬碰硬。胜利后本关结束。

第10关 破坏卫星

（博派）沿着公路向目的地前进，一路上有不少战车，很容易就能解决，还是用脚踢。进入基地后消灭一定数量的敌人后大门就会打开。进入下一个基地后不要理会敌人，径直来到蓝色标记位置。之后会出现两个强力敌人，消灭他们后下一个大门开启。还是径直来到蓝色标记位置（卫星），剧情过后来到下一个蓝色标记，发生剧情，然后再返回刚才那个卫星的位置，一定要让同伴一起过去，此时会出现一个强力敌人，不过速度快的话不用和他作战。之后本关结束。



第11关 轰炸

（狂派）本关控制红蜘蛛，开始时会让玩家选择是否进行练习，选YES就先进入联系模式，选NO直接开始游戏。然后依次破坏地图上蓝色图标位置的建筑物。全部破坏后本关结束。注意地面上的炮台，有些地方还有强力杂兵，最好先消灭炮台再打杂兵。红蜘蛛在人形状态下移动速度较慢，面对炮台时最好先变成飞机飞过去再攻击。

第12关 救助威震天

（狂派）本关按地图标识依次破坏电脑装置。路上敌人的防御较高，攻击力也不低，最好不要近距离肉搏，移动着打很有效，同时还要注意激光炮台。将全部装置破坏后救出威震天，本关结束。



第13关 逃脱

（狂派）本关十分简单，只要飞到目的地就行。一路上有不少敌人，炮台、飞机等等，不过都不用理会，挨几下打也不死，需要注意的是闸门，到后方有不少两侧合并的闸门，要从中间飞过。到达目的地后本关结束。

第14关 协力破坏

（狂派）本关需要破坏8个装置，但是只能由威震天进行破坏。最好先把地面上5个炮台破坏，墙壁两侧的门里会不断出现坦克，玩家要做的就是击破坦克让威震天顺利进行破坏。如果威震天站在远处不动就从后面顶着他走几步。如果威震天死亡就要重头来过。玩家站在坦克出来的门口就行。全部破坏后本关结束。

第15关 前行

（博派）本关一上来就要紧跟在大黄蜂身后开车，遇到敌人时按R键射击，有两种武器可以切换。保护同伴不要让他死亡。到达目的地后

本关结束。其实路上的敌人大多都不用理会，只有在同伴变成人形时自己也变成人形帮他抵挡一阵，注意如果距离同伴过远的话任务也会失败。

第16关 追击

（博派）本关开始时和上一关一样，紧跟在大黄蜂身后开车，路上的敌人都不用理会，和大黄蜂的距离一定不要超过300米。到达目的地后先前的敌人会一窝蜂地冲过来，好在攻防都不高，注意保护大黄蜂。将敌人全部消灭后进入剧情，剧情结束后需要在汽车形态下追击敌人，最好一上来就赶紧变成汽车，追击时按R键攻击，一定要尽快消灭敌人，否则他逃到地图尽头时就要重来。

第17关 破坏大桥

（博派）本关开始先跟着大黄蜂来到顶楼破坏装置，在装置旁有一个比较强力的敌人，最好优先消灭。然后跟着同伴来到大门，剧情过后敌人BOSS会出现，选择近战肉搏比较好，将他的血打掉2/3他就会逃走。然后出门破坏大桥，记住不要站在桥的正下方，否则桥坍塌之后自己也会被压死。整个过程要十分注意大黄蜂，他是敌人主要攻击的目标。从断桥的斜坡上去后本关结束。



第18关 大决战

（博派）威震天出现！擎天柱对威震天！小时候觉得最具魄力的战斗上演了！这个家伙防御很高，近战肉搏时经常会使用“泰山压顶”这招，最好保持一定距离，将他的血打掉1/4左右他会一边跑一边破坏建筑物，一定要在他破坏两座建筑物之前将血打掉一半，否则就要重来。之后他的身体会出现防护罩，还会把自己身边的汽车变成杂兵，此时威震天身上的防护罩就会消失。红色杂兵比较好打，蓝色的防御力较高，而且一出现就是3、4个，一定要移动着打，否则很快就会升仙。BOSS要攻击时防护罩就会消失，趁这个机会多磨他点血吧。这个过程会反复多次，直到干掉威震天为止。



最终关 清理

（狂派）虽然是最终关，但并不难。本关是在宇宙中，所以轻轻跳一下就能飞上天，要小心不要跳到平台以外，否则直接就会死，飞行途中遇到的蓝色墙壁也不要碰，也是一碰即死。蓝色标记的位置在下层，直接变成飞机飞过去就行，路上的小兵可以不理，第一个蓝色标记位置杂兵很多，最后边跑边打，不要硬拼。然后一次去后面的蓝色标记，每处敌人并不多，还是不要肉搏，有时还有飞机，最好先将飞机干掉。全部清理完毕后通关。

心得

本作流程很短，速度快的玩家估计3、4个小时就能通关。近战肉搏上伤害比射击武器要大，尤其是面对战车类敌人或是普通小型敌人，1、2下就能解决战斗，但是面对BOSS型角色时最好不要硬碰硬，他们的肉搏也很强。击破敌人后会出现加血用的蓝色方块。游戏总体难度不大，除了与威震天的对决，但是要耐心也没什么问题。

本作的素质实在是有些让人不敢恭维，尤其是金刚们变形的部分，小时候那种兴奋的心情被糟糕的变形过程一扫而光。瞄准系统还凑合，会自动跟踪，但如果对方移动了的话用摇杆再瞄准就有些不便。最让人不爽的就是本作居然还有跳帧的情况发生，综合手感也不好，唯一的亮点或许就是片头CG了。





由被誉为《勇者斗恶龙》系列之父的堀（音ku，不是崛字）井雄二担当制作人，ENIX倾力打造的桌面休闲小品《富豪街》又一次登场啦。诞生于上世纪90年代初的系列首作确立了《大富翁》式的游戏类型，之后每隔4年发售的3款续作都博得好评，在玩家口碑中颇具有一定的人气。而这次任天堂阵营也不甘示弱，携旗下红遍全球的招牌吉祥物悉数前来加盟，超豪华的全明星阵容即刻再度展开大激斗！

NDS | SQUARE ENIX | 2007年6月21日
TAB | 1-4人/5040日元
富豪街DS 勇者斗恶龙&超级马里奥 512Mb

对应平台	发售日	备注
PS2	2004/12/22	FF&DQ首次联袂出演
PSP	2006/05/25	追加FFⅫ的主要角色
NDS	2007/06/21	超级马里奥系列参战

勇者斗恶龙同马力欧梦幻对决！

游戏介绍

《富豪街》是以购买店铺和股票积累总资产，使自己成为最富有的商人为目标的对战型桌面游戏。本次是与任天堂会社的合作开发，虽然取消了《最终幻想》系列的人物有些遗憾，不过好在有《超级马里奥》系列的角色在游戏里登场，在著名场景中进行同台竞技。





创建人物

本次跟系列以往作品最大的不同之处在于，游戏开始后首先要设定一个原创的主人公，也就是玩家自己。选择完男生还是女生的性别，接下来总共有8张表情、3款发型、3套服装可供随意地自由搭配。其中发型和服装会收集进道具栏内，这是在商店里面无法买到的，所以想要达成道具

收集率100%的话便至少得玩两遍以上才有可能。

本作新增加的商店会出售各类风格迥异的套装，而且每通过一关后店内的商品列表都会发生变化，看见喜欢的东西就不要错过了。此外也出售有单手的装备和身上的饰品，多是像宝剑、蘑菇、翅膀之类的搞怪物品，不过库存当中居然还备有NDSL主机和Wii的控制器…… z



道具的种类多达有100种以上，收集齐的话怎么说也要花费6、70个小时左右，再加上创建人物的系统，这完全就是一款披着单机版外衣的网络游戏嘛。不过约上几名好友进行联机对战，或者利用Wi-Fi的功能上网通信能让游戏的趣味性得到大大增强。主人公的造型比较萌，即时换装的模式基本上可以确认为DQ9的体验版了，而且角色的台词也会发生相应的变化。

系统解说

规则很简单，就是在4个人当中以最快的速度达到总资产目标数额，然后返回主城（银行）便能获得胜利。行走方式是依靠掷骰子得出的随机大小决定前进的步数，由于没有替代步行的交通工具，所以就不要指望到后期可以一次扔两个或三个骰子。掷完骰子后还要选择前进的方向，通常来说都是优先选择物价繁华的地段作为行走路线，尽管地皮比较昂贵但是相应地购物费也不便宜。每一个方块格子上面插着的标价牌便是地皮的价位，下面的数字则是停留时需要支付的购物费，当然前提是该块空地被买下已经拥有所属权的情况。购买了地皮的同时会加盖一间店铺，下次行走到自己的地皮前就可以对地图上任一间自己的店铺进行增资升级，购物费更是会因此成倍地大幅翻番，并最终超过当时买下的地皮价位。



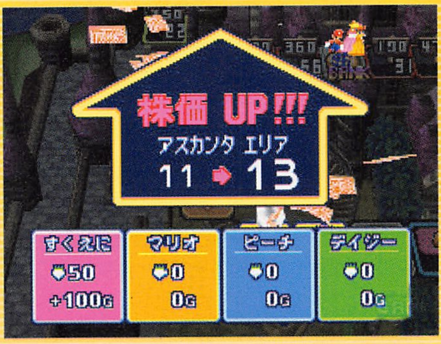
每张地图不仅由各条街道的首尾相互连接组成，在交叉口一般还分布着有别的用途的图标。值得注意的是4个非常显眼的记号，分别是黑桃、红心、方片、梅花，也就是扑克牌里面的4种花色。经过它们后在角色头像的右边会表示出相应的花色，全部集齐4个的话再返回主城便能够进行升级，同时根据之前一圈的表现获得奖励的赏金，这可是初期资本的主要来源，所以选择最短的行动路线显得尤其关键。回到主城还可以购买股票（株），股票的涨跌起伏直接影响到总资产的高低走势，甚至可以说是游戏的灵魂系统也毫不为过。



股市行情

股票在系列里的重要程度都是显而易见的——购买某一地段的股票后，只要有谁走进该街区支付购物费时都能得到百分比的分红，持有的股数越多，分红的现金也就越高。利用炒股的操作来增加自己的总资产，进而取得最终的优胜是非常有效率的办法，在现实世界中也很常见，只不过没那么迅速和夸张就是了。

购买股票之前要先计算清楚哪片地段将有发展的潜力及前景。当一条街区有两间以上的店铺为同一个角色所有，那么就别犹豫赶紧抢先入股吧。升级店铺所带来的股价增值效应，远比平时买进卖出的利润高出许多，这是中后期最主要的敛财手段。在股市交易中有个默认的法则——每买进或者卖出10股以上（包括10股）的股票时，



股价才会上涨1/10或者下跌1/10。股票一般要先返回主城或者停留在证券交易所才能选择购买，不是很方便；而到了我方行动的回合，只要没有掷出骰子就可以随时随地抛售手中的股票。更进一步说，在对手的总资产领先而自己又持有对手豪华大街的不少股票时，可以在每个回合行走前先卖出10股，不消几个回合下来，对手的股价便会直线下跌，这么做的话能够有效地拖延对手达到目标总资产的速度。但是切忌在买进股票时也这样精打细算地操盘，错过了眼前的入股良机就不晓得下次的跟着买进会是什么时候的事了。

增值公式

游戏刚开始应该避免跟其他角色走同一条路，以失去抢占较多店铺的先机，同时尽可能购买到同一条地段的店铺。分辨的方法很简单，不同街区用不同的颜色区分开来，在查看股票的界面更加明显。只有当同一地段的店铺达到3个以上的时候，才有不可小觑的增值潜力。



同一条街区内的1间店铺有所属权的时候，购物费为原始价格，也就是底下那个较小的数字；在有两块地皮的情况下，购物费变成原来的1.25倍；而当店铺的数量增加到了3间时，购物费上浮至原来的2.5倍；4间店铺时就是原来的5倍，5个店铺时飙升到原来的9倍，依次类推下去……

可以看出买断一整条街区的前景非常可观，往往能够一发逆转苦苦经营的劣势局面。地段的挑选也颇有讲究，不然购物费再高其他人不路过也是白搭。游戏进行至中期是手头上比较富裕的时期，通过机会卡加上5倍金额的强买策略，尽量将返回银行必经之路的其中一条街区霸占大片地盘，那么购物费、增值潜力、增值的效果都会成倍朝上翻几番。当然对手也是会如法炮制，所以也应该伺机破坏对手的企图，比方说初期在各个场所广撒网以绝后患。另外也不要因为对某间店铺耿耿于怀而过于徘徊在同一条街区，让对手钻了空子可就真的追悔莫及了。



后期遇到的强劲对手停留在我方的垄断街区时，很可能会不惜代价强买袭来。想避免出现这种情况便需要事先把店铺增值到最大，店铺的价值非常高的话对手自然也就买不起，而且一旦踏上去弹出来的4个醒目数字足以令其资金和信心都元气大伤，走向萎靡不振直至破产的边缘。

优胜法则

与先前两作有所区别的是，本作中掷骰子得到的行走点数并非为恒定的数值，不像前两作就算利用S/L大法也不会产生变化（中断记录在读取后不会自动消失，不覆盖的话可以反复无数次）。然而不推荐使用这个费时费力的无敌战术，毕竟不是在玩名副其实是S/LG的机战系列，况且以这种手段赢得胜利多少都有点胜之不武的嫌疑。不过还是建议在每关的一开始就先存档，因为机会卡的排列顺序是固定不变的，所以说如果第一次后期不利难以维持下去的话，只要记住强力卡片的位置，再读取序盘的中断记录继续时就可以毫不留情地抢先将其抽走。

其实就算使用上面提到的S/L大法也很难随心所欲地控制节奏，游戏中还是存在着相当多的

变数。无论在哪张地图里都有很多岔路口，角色走向发生的变化都会对以后的骰子点数造成影响，从而得到大相径庭的结果。由电脑控制的对手遇到分支时一般是优先选择无所属的空店铺，其次是自己的店，结合起来看也就是无需支付购物费的行走方向。只有一种情况是例外——当对手凑齐了四类花色后，电脑会走最短的路线赶回银行领取赏金；不过要是捷径的购物费实在是太昂贵的话，还是会斟酌一番宁愿选择绕点冤枉路，从购物费比较便宜的那条街上返回主城。



在了解完以上两点后，接下来将要传授的是真正意义上的极速必胜方法。

诀窍之一：先找出经过4种花色的最短捷径。

由于初期的资本实在是有限，买下几块高价地皮后现金即告紧缺，所以没有多少必要将工夫都浪费在争抢同一条地段的事情上面。就经验来说，一般在第3圈的时候仍然会有少量无所属的空地，而升级获得的奖励赏金则应该达到了1000G以上的水平，此时再购买心仪的空地、甚至以5倍的高价强占对手的店铺也未尝不可。有几张地图一上来就分为大小的两个区域，这时不妨主动从传送点跳跃至小型区域凑齐4种花色，并且买断同一条街道也变得更加容易。

诀窍之二：从最高价的地皮处开始增值店铺。





很多人或许会顾虑到对手会优先避开购物费较高的繁华地段，这么一来自己增值的店铺就形同虚置的摆设存在，因此便转身去改造相对低廉的店铺。便宜的购物费根本无法对对手形成会心一击，在如战场一般的市场，不主动进攻就意味着坐以待毙；而且实际上为了凑齐4种花色返回主城升级获得赏金，对手不得不抱着侥幸的心理试图直接穿越建设好的繁华地段。俗话说躲得了初一却逃不过十五，只要对手一次失误踏入为其精心打造的上等店铺，那么等候的将是毁灭性的致命打击，对我们而言则是预料之中的飞来横财。



诀窍之三：无视现金所持数直接增值到最大。

即使身上携带的现金不足也可以进行增值，当然前提是拥有该地段的大量股票，少的话起码也不应该低于99股，毕竟这是一次性所能购买的最大额度。在增值完后如果身上出现赤字不用担心，因为这时的股价已经飙涨了上去，抛售出去的价格将比买进时更贵甚至能够达到两倍之多，总资产不但不会缩水反而会跟着股市的主旋律一路高歌凯进。另外如果准备投资另一块地皮上的店铺则推荐把增值到最大化的股票一次性全部清仓，相对于购物费算是蝇头小利的分红已经没多大的吸引力了。

店铺等级

普通店铺的等级分为以下7种，购物费达到了条件之后店铺的形态就会发生相应改变。

等级	名称	要求
1	纸の店	50G以下
2	わらの店	50G～99G
3	木の店	100G～299G
4	レンガの店	300G～999G
5	银の店	1000G～2999G
6	オリハルコンの店	3000G～4999G
7	グランドクロス	5000G以上

要想把初期的店铺改造为更高级的店铺，方法不外乎是增值购物费。店铺的增值潜力取决于两项要素：一是店铺的原始价位，二是所在街道上属于同一角色的店铺数量。只有这两个要素都提高到不能再升值的阶段，才会看见购物费惊人的店铺出现。因此要好好利用这两点特性增值有前景的店铺。



空地相关

还有一种特殊的店铺就是空地。可以把空地设置成不同的种类,不过每个种类的数量只限3个而已。

关所（せきしょ）：建设费用200G，当自己停留在该地时可以给自己的店增值。关卡初始收费为10G，所有角色经过关所时必定会增加10G的收费标准，且对手经过关所时必定会付出通过回数×10G的购物费。在必经之地建设，效果不错。

サーカス小屋：建设费用200G，自己停留在该地时可以花100G增值，但只能增值3次，增值后费用标准将提高，对手停留在该地时则会付出相应的G数。

气球乘り场：建设费用200G，自己停留于该地时可以指定到达地图上的任何一个地点，对手停留在该地时则会失去该对手当前状态升级时能得到的G数的10%。逆转翻盘的不二法宝，强烈大推荐之！

神殿（しんでん）：建设费用200G，自己停留可得到自己当前总资产的5%的G数，对手停留则会付出该对手总资产的10%的G数。

酒场（さかば）：建设费用200G，自己停留时的效果是将全员集合起到该酒场里，而对手停留则会收取当前Lv.×30G的服务费。

土地屋：建设费用200G，自己停留时可以购买无主的店，对手停留的话该对手所有的店休假一回合。

木の店：建设费用1000G，一切都和普通店铺中等级3的木の店一样，不过由于初始建设费用最高，所以最终能提高到相当高的购物费，建议买断其所属的一条街后再把空地改建成它。

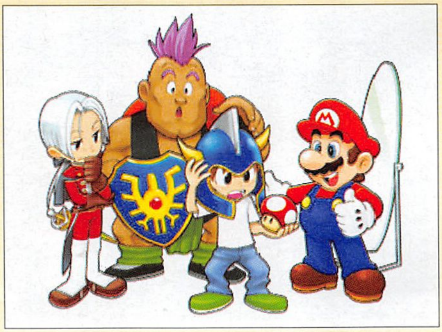
※空き地ルール，这个规则是在对战模式中起作用的。在选择好角色开始游戏之前系统会询问是否启用这个模式，该模式中的3个选项分别是1/4的店铺是空地、1/2的店铺是空地、所有的店铺都是空地。

收集要素

可以这么说，《富豪街》的精髓就在于收集。收集人物、收集卡片、收集道具等等，朝着全收集率达成100% 的目标而不断挑战吧！

角色一览

本作共计有22名人物，DQ系列和马里奥系列各占据半壁江山，只要通关一遍就能够在自由模式下选择全部的角色。另外在收集模式中原本是???的选项会开放——[BGM]欣赏，所有地图的背景音乐都会收录进去，几乎全是DQ系列和马力欧系列中的名曲。



人物姓名	出现条件	追加道具	出自作品
ももんじゃ	トロデ–ン城前3位	史莱姆套装	DQ系列
ビアンカ	スラバッカ岛优胜	兔女郎套装	DQV
アリ–ナ	ピ–チ城前2位	杂兵套装	DQⅣ
ハッサン	マリオスタジアム优胜	——	DQⅥ
ゼシカ	ス–パ–マリオブラザ–ズ优胜	土管套装	DQⅧ
スライム	初期可使用	——	DQ系列
プリン	初期可使用	——	DQⅡ
クリフト	初期可使用	——	DQⅣ
ヤンガス	初期可使用	——	少年杨格斯
ククール	カンダタ遗迹优胜	大叔套装	DQⅧ
りゅうおう	アレフガルド优胜	罗特套装	DQ最终boss
マリオ	初期可使用	——	马里奥兄弟
ピ–チ	初期可使用	——	马里奥兄弟
ヨッシ–	初期可使用	——	马里奥世界
キノピオ	初期可使用	——	马里奥兄弟
ワリオ	魔神像	牛角套装	马里奥大陆2
ルイ–ジ	ヨッシ–アイランド前3位	耀西套装	马里奥兄弟2
デイジ–	死の火山前2位	——	马里奥大陆
キャサリン	マリオサ–キット前2位	——	马里奥USA
DK	幽灵船前2位	——	大金刚
ワルイ–ジ	ドルピックタウン优胜	杀手套装	马里奥网球64
クッパ	クッパ城优胜	库巴套装	马里奥（FC）

机会卡片

机会卡片的收集可以说是本作中的一个亮点，多达100种的机会卡收集起来难度也不小。而卡片的图案是DQ系列和马里奥系列早期作品的游戏画面截图，让老玩家感动不已。

编号	卡片说明
1	下回合可以选择行进方向
2	B键冲刺！多掷1回骰子
3	瞬间移动至机会卡以外的任何地点
4	拿出100G给其中一个对手
5	瞬间移动至任意一间店铺或者空地
6	瞬间移动到指定的抽机会卡的位置
7	大幸运！自己所有店铺的价值上升7%
8	全员店铺的购物费上升30%!同时多掷一回骰子
9	全员的店铺统一休假！同时多掷一回骰子
10	全员店铺的购物费减半！同时多掷一回骰子
11	向每名对手收取掷出骰子点数11倍的金额
12	得到一次增值的机会
13	大悲惨！自己所有店铺的价值下降13%
14	悲惨！给予每名对手30G
15	获得掷出骰子点数50倍的金额
16	所有店铺的购物费上升30%!同时多掷一回骰子
17	股市回复！随机3个地段的股价上涨10%
18	奖励！得到下次升级时赏金的一半
19	强制把自己的一间店铺以2倍的价位出售

编号	卡片说明
20	自己所有店铺的购物费上升30%
21	指定自己一间店铺的价值上升20%
22	随机获取一个地段的20株股票
23	以2倍的价位购买一间店铺
24	巨大蘑菇！指定自己一间店铺的价值上升50%
25	强制把自己的一间店铺以现价+200G出售
26	自己所有店铺的购物费减半
27	特别收入！获得自己店铺数×27 G的金额
28	DQ中的宝石钱袋出现，停留在店铺时会付出购物费
29	瞬间移动至指定对手的所在地
30	全员店铺的购物费都变成100G！同时多掷一回骰子
31	随机一个地段的店铺价值上升10%
32	随机一个地段的店铺价值上升20%
33	以3倍的价位购买一间店铺
34	自己的店铺休假一天
35	以高出现价35%的行情抛售指定股票
36	支付100G得到一次增值的机会
37	随机一个地段的店铺价值上升30%
38	以高出现价10%的行情购买指定股票
39	拿出50G给其中一个对手
40	洪涝灾害！随机一个地段的股价下跌30%
41	随机一个地段的股价下跌10%
42	随机一个地段的股价下跌20%
43	资产税！支付持有股票数×2G的金钱
44	发动イオナズン魔法,周围一格店铺的价值下降20%
45	事业税！支付所有店铺数×20G的金钱

编号	卡片说明
46	临时支出！赛车中超速行驶罚款150G
47	使用究极魔法パルプンテ，不晓得会发生什么事情
48	随机一个地段所有店铺的价值下降10%
49	随机一个地段所有店铺的价值下降20%
50	以当前的骰子点数再行走1回
51	再行走1步
52	再行走2步
53	瞬间移动回银行
54	支付100G返回银行
55	多掷一回骰子而且不用支付购物费
56	多掷一回骰子而且购物费减半
57	瞬间移动至任何地点
58	支付100G瞬间移动至机会卡以外的任何地点
59	以低于现价10%的行情购买指定股票
60	随机一个地段的股价上涨10%
61	得到股票总价值10%的分红
62	得到股票总价值20%的分红
63	随机一个地段的股价上涨20%
64	随机一个地段的股价上涨30%
65	以5倍的价位购买任意一间店铺
66	再获取10株股价最高的股票
67	得到一次买股票的机会
68	超级爆发！效果不明……-_-
69	以高出现价20%的行情抛售指定股票
70	立即升级并得到赏金，不愧是Lucky Seven
71	临时收入！得到的赏金是下次升级的一半
72	援助金！得到店铺数×20G的奖励
73	购买任意一间无所属的空店铺
74	强制将自己的一间店铺以2倍的价位竞拍
75	以2倍的价位购买任意一间店铺
76	发现宝箱得到500G
77	得到全部地段的股票各5株
78	以+200G的价位购买任意一间店铺
79	以3倍的价位购买任意一间店铺
80	将所有的店铺增值到2级阶段
81	邻接两个地段的店铺休假一天
82	邻接两个地段的店铺增值20%
83	将对手瞬间移动到随机的方位
84	发动陨石魔法，随机一间店铺的价值减到1
85	获得掷出骰子点数100倍的金额
86	向每名对手收取100G的礼金
87	得到从银行寄来50G的礼金
88	将全部角色的位置都相互替换
89	所有角色得到一张花色替代卡
90	全部地段的购物费上升30%
91	召唤DQ里的章鱼，路过时可以挑选一种花色
92	召唤DQ中的ベビ-サタン，路过的店铺休假
93	增值效果为增值金额的两倍
94	将所有的店铺增值到3级阶段
95	全员集合到抽中这张卡片的角色所在地
96	自己以外的角色在某处集合
97	指定地段的股价上涨20%
98	以4倍的价位购买任意一间店铺
99	凑齐全部的4种花色
100	获得一张花色替代卡片

※所谓的花色卡，凑集齐了这4种花色的卡后再返回主城就能升级，并且根据之前的表现得到一笔数目不菲的赏金，是初期甚至是中期积累资本的主要手段。而另外还有一种是花色替代卡（どこでもカード），它的作用是可以替代任意一张没有收集到的花色卡。

赌场介绍

地图上写有“CASINO”字样的标志就是传说中18岁以下不宜进入的赌场。话是这么说但实际上是不收取费用的游乐场，走上去后会随机提供一种迷你游戏，全部共有4类。（陆行鸟赛跑被取消了，我超擅长那个项目的 >_<）

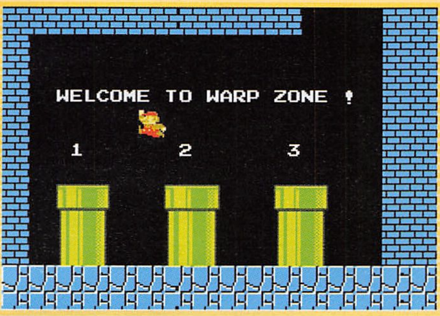
いただきスロット：老虎机，使横排或竖列或斜向的3个图标尽可能一样就能获得奖励。



图标	奖励
一只史莱姆或者坏蘑菇	10G×当前Lv.
两只史莱姆或者坏蘑菇	30G×当前Lv.
三只史莱姆或者坏蘑菇	100G×当前Lv.
三张卡片	1张花色替代卡
三枚股票	5股×当前Lv.
三片羽毛或者水管	传送至任意地点
三个数字7（Lucky Seven）	500G×当前Lv.

あみだドカン：下水管道，马里奥系列里面著名的选关场景，当然这次不是用来跳关的。选择3个水管当中的1个进入，经错综复杂的管道绕来绕去至另一端的出口，底下有花色替代卡、金币、食人花、“？”号方砖在等着大家。“？”号方砖大多是花色替代卡或者最多的10块金币，

推荐对准下方食人花的管道跳进去，往往可以得到意料之外的好物，不过落到“？”号方砖那也不要高兴得太早，有较底的可能是误食毒蘑菇而不治身亡……orz







モンスターコロシアム： 怪物格斗场，全员选择不同的怪物进行4人无差别乱斗。怪物名字后面的数字代表赔率，数字越小就表明怪物越厉害，取胜后获得赔率×当前Lv.的赏金。

银のタロット： 银色塔罗牌，各类的牌面组合将会发挥出截然不同的效果，可以说是变数最大、同时也是最鸡肋的迷你游戏。

效果说明	左边一栏	右边一栏	作用说明
		恋人	获得红心花色
全员	世界	战车	下一回合掷出6或7步的骰子
站在赌场上的人	命运之轮	死神	所有者的店铺休假
资产最多者	皇帝	魔术师	一回合购物费上涨30%
资产最少者	倒吊之人	月亮	随机飞往某处
随机一人	审判	太阳	获得当前Lv.×10G的奖励
		星	获得对手支付购物费的分红
		力	所有者的店铺升级





BLACK CAT
ブラック・キャット
黒猫の協奏曲（コンチェルト）

曾经身为传说中的杀手的拖雷，前国际刑警史恩，再加上利用纳米技术创造出的生化兵器少女伊芙，三个身份背景各不相同的人一起成为赏金猎人，过着野猫一般自由自在的生活，然而命运偏偏要破坏他们平静的生活。拖雷曾经的好朋友和宿命的死敌库利得集结了拥有各种“道”能力的人建立星之使徒组织，与拖雷旧日的上司和战友组成的克罗诺斯进行着激烈的斗争，巨大的阴谋在事件背后酝酿着。等待着所有人的命运是什么？少女伊芙会成长为赏金猎人还是纯粹的兵器？一切都决定在你的手中。

NDS	COMPILE HEART	2007.06.21
	AVG	1人/4800日元
Black Cat 黑猫协奏曲		512M

主要人物介绍

游戏的剧情按照TV动画剧情发展，玩家平时除了使用三位主角进行赏金猎人的工作之外，在剧情发展中还需要用时间守护者和赏金猎人联盟的同伴们与星之使徒进行战斗。游戏剧情部分的画面与动画里的画面一样，而各个人物的战斗技能设定也与原作中相同。

拖雷·哈特涅特

两年前曾经是克罗诺斯的时间守护者XIII号，专门负责暗杀工



作，由于其冷酷的性格和超强的实力被人称为象征不吉的黑猫。背叛组织后以赏金猎人的身份与史恩和伊芙一起生活，他除了枪法很准以外，格斗能力也很突出。

伊芙

由纳米技术创造出的生化兵器少女，由于一直接受着特殊的教育而毫无人类的感情，接



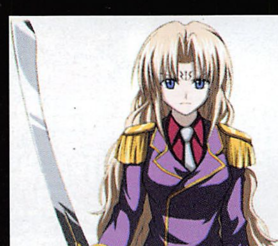
触到史恩之后才渐渐拥有少女的感情。虽然伊芙曾经是拖雷的暗杀目标，但是在拖雷背叛组织后，她在史恩的影响下渐渐接受了拖雷成为自己的同伴。

史恩·波尔菲德

自称绅士的前国际刑警，从



殉职的好朋友那里继承了预知之眼的能力，后来进而升级为支配之眼，因此平时总是戴着眼罩。身为伊芙的保护者，史恩像对待女儿一样教育伊芙，力图将其培养成出色的淑女。



赛菲利亚

时间守护者组织的队长，也是时间守护者I号，组织中唯一的女性成员，拥有华丽的身法和凌厉的剑技，虽然曾经对背叛的拖雷拔剑相向，不过最后双方还是站在了同一阵线。



贝尔泽

时间守护者II号，也是能够完全理解赛菲利亚的副队长，以奥里哈康制成的长枪为武器。



艾米利欧

时间守护者III号，平时看上去温文尔雅，一旦进入战斗就会变成截然相反的另一种状态，武器是弓箭。



克兰茨

时间守护者IV号，虽然完全失去了视觉，但是能够根据声音和空气的流动来避开所有攻击，武器是短剑。



奈萨

时间守护者V号，也是暗杀小队“地狱守门犬”的领导者，武器是双拐。



阿努比斯

时间守护者VI号，虽然不能开口说话但是能够理解人类语言的狼，锐利的尾巴能像鞭子一样使用。



杰诺斯

时间守护者VII号，外表英俊却以搭讪为兴趣的家伙，右手的拳套能够放出奥里哈康金属丝。



巴尔德里亚斯

时间守护者VIII号，从出生就开始作为克罗诺斯的战斗者而接受各种教育，对组织忠心耿耿，武器是链球。



迪彼德

时间守护者IX号，也许是克罗诺斯组织中最不引人注意的一个，不过他用来战斗的扑克牌可不容小看。



夏欧利

时间守护者X号，拥有“魔术师”的称号，善于高速变装，以羽衣为武器。



贝尔加

时间守护者XI号，沉默寡言的男人，他的武器既拥有大炮的能力，也可以当作巨锤来使用。



梅森

时间守护者XII号，在过去与道的战争中幸存下来的老人，以特殊的铠甲为武器。



库利得

脱离克罗诺斯后成为星之使徒的首脑，由于对拖雷有着异样的执著而杀死让拖雷有所改变的水无月沙耶，从此被拖雷视为宿敌。武器是拥有无形之刃的长刀幻想虎澈，并且还有两种升级形态。



式

来自于道的发祥地的异大陆，能够以自己的气创造出各种虫并且操纵它们，他制作的神气汤使其他人获得了道能力。



杜兰

对战斗非常狂热的犯罪者，能够将气送入枪中作为子弹击出，不自量力向拖雷挑战，失败后被库利得所杀。



里昂

能够借助气来操纵空气的流动，利用滑板在空中滑行，与伊芙颇有一段渊源。



夏尔登

能够用气操纵自己的血液，使血液变化成各种形状，常常跟恭子一起行动，后来也脱离了星之使徒。



雾崎恭子

拥有能使体温上升能力的女高中生，从口中能够喷出炽热的火焰，自从遇到拖雷之后就一直仰慕他，最后脱离了星之使徒。



医生

星之使徒的治疗师，致力于将纳米科技应用的研究，除了治愈能力外，还能令敌人陷入幻想。







艾吉多娜

加入星之使徒前曾经是著名女演员，能够自由操纵空间，开启带有传送能力的门。

马洛

能让大地的气流产生混乱而引起自己身边重力异常，并且能制作出高重力空间向敌人投掷。

普雷塔

原本是神父，却是一个只袭击女性的连续杀人魔，双手能够分泌出具有腐蚀性的液体。

游戏系统详解

本作是一款卡片式AVG游戏，主要分为伊芙育成和剧情战斗两部分，各种操作都与卡片息息相关，最后的结局根据伊芙的育成结果分为很多种。

游戏一开始时，玩家拥有12张卡片，卡组最大容量也是12张卡片，卡片上的猜拳符号影响到战斗，而卡片的育成内容则影响到伊芙各项属性的成长。购买新的卡片后，就能够根据需要来自由调整卡组的构成，如果觉得整理卡组很麻烦的话，也可以选择由CPU自动做成的卡组来使用，选项里包括了所有情况可能用到的分类。游戏里限定的时间是365天，每个周日的行动结束后，就可以进行购买卡片和调整卡组的操作。剧情部分和伊芙育成部分交替进行，拖雷、史恩和伊芙的等级达到一定程度之后，就可以进入剧情部分了。

首先讲解卡片战斗操作，卡组容量与三位主角的等级有关，等级越高卡组容量越大，战斗时也越容易应对各种状况。每个角色都有体力和气力两条槽，体力随着等级提升而增加，一旦在战斗中减为0时就战败了。而气力的最大值始终是100，气力的多少影响到角色的攻击力，气力80时的攻击力远大于气力50时的攻击力，因此对战斗来说也非常重要。

战斗的基本规则是根据卡片上的猜拳符号来决定胜负，普通情况下，猜拳获胜的一方给予对手一定伤害，而平手时双方都各自受到微小的伤害，按照一定的比例减少体力。每一张卡片都具有特殊的使用效果，借助这些卡片效果可以事半功倍的战胜对手，但是战斗中每回合可以使用卡片的数量有限制，最多只能使用两张，而效果强力的卡片每回合只能使用一张。

战斗开始时，对战双方各拥有6张手牌，除非卡组中的卡片数少于6张，每合会开始前都会自动补充一张手牌，一旦手牌用光之后，当回合就只能被对方的攻击而无法采取其它行动，因此必须保证手牌的数量。玩家每回合能够在手牌中选择卡片进行一次攻击，如果要发动卡片效果的话，必须在进行攻击前使用卡片。用于攻击的卡片使用后会回到卡组中，仍然能够继续使用，而发动效果之后的卡片从卡组中消去，在一星期时间内都无法再次使用。

使用一张卡片进行攻击时，当前操纵的主角会进行普通攻击，而如果使用两张同类型卡片攻击的话，主角就会使用必杀技，攻击力比普通攻击要高出不少，总体来说就是使用越多的卡片攻击





力就越高。但是卡片的数量无法决定胜负，三张布的卡片也敌不过对方一张剪刀卡片，反而会无谓的消耗手牌，因此如果不是肯定能取胜的情况，不推荐使用多张卡片来攻击。

卡片战斗的随机性很大，可以说是完全由运气来决定胜负，在剧情战斗中，如果使用其他角色战败的话，会大幅度减少三位主角的气力，导致到了需要操纵主角战斗时攻击力低下，因此剧情部分的推进还是相当困难的。

接下来是伊芙育成部分的操作讲解，拖雷和史恩都能够通过战斗获得经验值，而伊芙的经验值来自于拖雷和史恩两人对她进行教育和赠送礼物。在育成部分中三位主角分别对应不同选项，其中三人共同的选项是进行工作，去接受赏金猎人的任务，用卡片战斗打败通缉犯以赚取赏金。如果是由拖雷或者史恩对阵犯人的话，两人都会消耗一定的经费，这笔经费要从赏金中扣除，而伊芙参与战斗则不需要消耗赏金。赏金猎人的工作每天只能做一次，如果看到情况不妙的话可以选择逃跑，这样只损失一些经费，但是如果被犯人打败的话，不仅要损失经费，人物的气力值还会大幅度减少。

拖雷和史恩对伊芙进行教育也只能每天一次，选择进行教育后，能够看到可选卡片对伊芙的属性影响，因此能够有针对性的对伊芙进行培养。选定卡片后，上画面的伊芙会考虑某件物品，需要在下屏幕里用触笔点选该物品，机会一共有六次，六次全部选对的话就是大成功，伊芙的各项属性得到一定成长，并且获得经验值，作为教育者的拖雷或史恩的气力也会略微提升。如果六次之中有一些失误的话，伊芙的成长会比大成功的情况要少，而拖雷或史恩的气力反而会降低。随着伊芙的等级提升，教育时留给玩家的反应时间也越来越少，因此当伊芙等级较高时，推荐使用赠送礼物的方式来使她获得经验值。

每天购买礼物的次数没有限制，只要有足够的钱就可以一直买下去，具体买到什么礼物是完全随机的，比如拖雷可能买到GBA，而史恩可能买到香烟。伊芙自己也可以去购物，同样会提升自己的各种属性，不过有可能会买到价格十万元的笔记本电脑哦！

换装是伊芙特有的选项，最初她只有一套衣服而已，在剧情部分中会逐渐获得新的服装。而在对伊芙进行教育时，如果选择了琳斯的卡片，那么教育结束后就会发生特殊事件，琳斯带伊芙去逛街并送给她一套新的衣服。

全卡片列表

游戏中的卡片分为几种，其中绝大部分都是普通卡片，也有少量罕贵卡片，卡面上都是原作中某些人物较少出现的其他形态，比如史恩摘下眼罩的卡片就是罕贵卡。而罕贵卡之中还有特殊的猫罕贵卡，卡面上都是猫玩偶样子的角色，猫罕贵卡全部都是回复系的使用效果，对卡片战斗的帮助很大。

在整理卡组时，卡片都是按照猜拳图标的类型类分类的，卡面一样而猜拳图标不同的卡片使用效果相近，比如带有剪刀图标的拖雷卡可以消去对方手牌中的所有剪刀图标卡，而带有布图标的拖雷卡可以消去对方手牌中的所有布图标卡。在察看下表时，只需要将使用效果说明中的“类型”两个字替换成“剪刀、石头、布”，就可以得到对应图标的卡片效果。



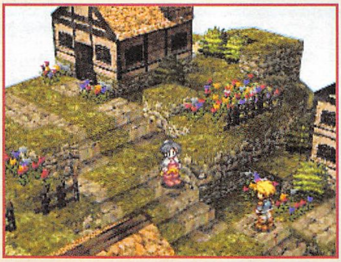
卡片名称	使用效果
トレイン	消去对方手牌中的同类型卡片，气力减少5%
スヴェン	对方下回合如果要出同类型牌则手牌发光
イヴ	取胜后给予对方1.8倍伤害
リンス	看对方的手牌
タ–ニヤ	补充3张同类型卡片
アネット	补充3张卡片
ロイド	对方下回合如果要出同类型牌则手牌发光
ウドニ–	攻防提高为1.3倍，下回合开始时攻防降低为0.7倍
ティア–ユ	消去全部手牌，补充5张同类型卡片
サヤ	当敌人是クリ–ド时，敌人攻击力降低为0.8倍，防御力降低为0
リパ–	败北时按照平手情况来计算伤害
シルフィ–	败北时将受到伤害的一半反弹给对方
セフィリア	使用剑的角色攻击力提高为1.4倍
ベルゼ–	用同类型卡片取胜时给予对方2.5倍伤害
クランツ	对方下次要使用的卡片发光
ナイザ–	消去对方手牌中不同类型的两种卡片各一张，气力减少5%
ジェノス	每回合对方持有的同类型卡片必然发动卡片效果
デイビッド	以3张以上的手牌取胜时给予对方2.2倍伤害
バルドリアス	败北时给予对方使用卡片数量的0.4倍伤害
アッシュ	补充不同类型的卡片各一张
シャオリ–	攻防提高为1到1.3倍
メイソン	使用同类型卡片败北时受到一半伤害，并将一半伤害反弹给对方
ベル–ガ	使对方下一次的卡片使用效果无效化
アヌビス	每回合开始时多补充一张卡片
エミリオ	本回合不消耗经费，补充一张卡片
クリ–ド	取胜时直接减少对方体力30%
シキ	使对方下一次的卡片使用效果无效化
キョウコ	消去对方手牌，数量等于自己手牌中同类型卡片的数量，上限为2张
シャルデン	取胜时回复体力，数量等于给予对手的伤害
マロ	每回合开始时对方补充卡片数量减少一张
エキドナ	消去对方3张手牌，气力减少20%
デュラム	使用枪的角色攻击力提高到1.2倍
リオン	补充两张卡片
ドクタ–	消去对方所有手牌，并补充同样数量的卡片
プレタ	败北时对方体力减少，数量等于对方使用卡片数量的5%
トレイン（クロノス）	攻防提高为1.3倍，体力减少10%
スヴェン（两目）	得知对方下回合要使用的卡片，体力减少20%
イヴ（觉醒）	消去自己全部手牌并补充6张卡片，体力减少5%
クリ–ド（クロノス）	气力回复到100%，体力减少40%
クリ–ド（最终话）	败北时不受到任何伤害
猫トレイン	体力回复30%
猫スヴェン	体力回复30%
猫イヴ	体力回复30%
猫サヤ	体力回复10%到40%
猫リンス	体力回复10%到40%
猫セフィリア	气力回复30%到60%
猫ジェノス	气力回复10%到80%
猫クリ–ド	体力回复到100%，或者体力减少80%
猫キョウコ	体力回复50%，或者体力减少30%



NDS	ARC SYSTEM WORKS	2007年5月24日
	SRPG	1人/5040日元
星神		512Mb

本作虽然是复刻作品，但是却内容丰富，有大量的隐藏要素值得玩家发掘。根据玩家的选择不同，可以招募到不同的伙伴，如果招募齐了八名司祭，还可以引发最终boss出现。精灵魔法的合成则既有规律性又有随机性。在地图上的几座锻炼之塔则是玩家进行连携攻击，得到各种装备和技能之书的好去处。

■文/魔王



内容丰富的众多隐藏要素！

隐藏人物

ティン

MISSION4地下牢战斗，与カーシャ的对话选第一项，使ティン在第二章加入。MISSION40古都ラー・デルー之战后选择第二项，ティン加入。

リューペール

MISSION9首都アウス战斗后，对话选择第二个选项，リューペール加入条件之一；选择第一个可以得到20000钱。MISSION39首都アウス之战保证リューペール生存，；在ゴメス已加入前提下去首都アウス，一定几率发生时间，两次对话都选择第二项，リューペール加入。

エレナ

去ディソールの町后发生剧情，对话后选择第二项，エレナ加入。MISSION12サヴァ水路战斗后，对话选择第一项。

ジャクリーヌ

エレナ在队伍中，MISSION17テシナ山の战斗后选择第一项；MISSION18サファール岩战斗后选择第二项，MISSION22エクロガ湖の战斗后结束后对话第一次选第一项，第二次选第二项，ジャクリーヌ加入。

レイア

MISSION21水の神殿内部の战，战斗中レイア生存，对话选择第一项；第四章去水之神殿，对话依次选择第二项、第一项、第二项目，レイア加入。

クロマ

在ヘパイトスの塔的31层可以遇到クロマ，对话选择第二项“かに”，クロマ答应帮忙打造武器；第四章再去ヘパイトスの塔得知武器已经打造好，但已经被盗贼偷走，在塔的4、8、12、16、20、24、28层遇到带着被盗武器的盗贼サジリ，用连携攻击击倒他，然后带着七种武器去找クロマ，选择第一项“分かりました”，クロマ加入。

ゴメス

MISSION27炎之神殿内部战役生存，过关后选择第一项“分かりました”，ゴメス加入。

アルヴィーン

MISSION37ラスール之战后，对话选择第二项，然后去クレールオアシス剧情后，对话选择第一项。

リューク

MISSION39首都アウス之战完成，队伍中有信仰暗之大精灵成员，风之塔左边出现隐藏迷宫バグティスの塔，MISSION40古都ラー·デルー之战完成后，バグティスの塔已出现，去水之神殿，对话选择第二项，リューク加入。

ゼルスタン

队伍中有シルファトス、エレナ、レイア、アルヴィーン、ティン、リューペール、リューク去首都ラエタ，对话选第一项。

エレーラ

我军全体人员15级时，第一章去ウィデンの町的ヘルパー介绍所有一定几率雇佣到她（记录画面的女子）



隐藏信仰

暗系精灵

人物装备アムの守り、サンソノバの守り、コウモリの羽（ゼネス信仰LV14级获得）这三个技能后去ウィデンの町或城塞都市マルファ的神殿可以把信仰转成暗系精灵。

光系精灵

人物装备ゴートの守り、カシスの守り、トカゲソ（エマ信仰LV14级获得）这三个技能后去首都アウス或首都タス的神殿可以把信仰转成光系精灵。



精灵技能

精灵分为火、地、爆破、水、雷、风六种，是支配这个世界的源泉，人们信仰精灵接受它们的保护。根据信仰的不同，主人公的成长、擅用武器等各不相同，每人只能信仰一种精灵。在神殿里可以改变人物信仰的精灵，但因为精灵间相性关系，信仰了某个精灵后，不能信仰某些精灵。在战斗中主人公得到经验值的同时可以得到VOW值，VOW值到达100时，该精灵信仰升级，主人公可以修得新的技能。改变精灵信仰时，已经修得技能保留，VOW值也得到保留。变更后信仰的精灵升级后，可以再次改变信仰。根据信仰精灵修习的技能，精灵信仰级别提升后去神殿修得，装备后发挥作用。相同性能的技能重复装备时，不累加计算提升的能力值。使用得到的特技书修炼的技能与信仰精灵无关。玩家可以让主人公不断改换信仰，学习各个精灵有用的技能。信仰最后两种精灵虽然比较复杂，需要玩家刻苦修炼，但是他们的特技却非常强悍，值得玩家拿出宝贵时间进行锻炼。

精灵アム

精灵	名称	效果
1	アムの守り	获得精灵アム加护
2	反击10%	对通常攻击10%几率反击
3	物理DM+10%	通常攻击给予伤害上升10%
4	混乱防御	防御混乱状态
5	开眼の剑技	物理攻击50%几率会心一击
6	威吓攻击10%	通常攻击敌人陷入恐怖状态10%
7	眠り防御	防御睡眠状态
8	反击20%	对通常攻击20%几率反击
9	防具破坏10%	通常攻击10%几率破坏敌人防具
10	悟りの剑技	濒死状态下，命中、回避、攻击力上升
11	威吓攻击25%	通常攻击敌人陷入恐怖状态25%
12	反击30%	对通常攻击30%几率反击
13	物理DM+20%	通常攻击给予伤害上升20%
14	武器破坏10%	通常攻击10%几率破坏敌人武器
15	アムメイル	得到特殊铠甲アムメイル
16	アムの剑	得到特殊武器アムの剑

精灵ゴート

精灵	名称	效果
1	ゴートの守り	获得精灵ゴート加护
2	EXP+10%	获得经验值增加10%
3	物理命中+10%	物理命中率提升10%
4	盗贼の目	看清战场上隐藏物品的位置
5	目くらまし+10%	通常攻击10%几率使对手陷入阴暗状态
6	恐怖防御	恐怖攻击无效
7	EXP+20%	获得经验值增加20%
8	物理命中+20%	物理命中率提升20%
9	防具破坏防御	防具破坏无效
10	目くらまし+25%	通常攻击25%几率使对手陷入阴暗状态
11	反击50%	对通常攻击50%几率发动反击
12	EXP+30%	获得经验值增加30%
13	武器破坏防御	武器破坏无效
14	ゴートの怒り	获得特殊流星锤武器
15	ゴートの大弓	获得特殊弓武器
16	ゴートの铠	获得特殊铠甲

精灵エマ

精灵	名称	效果
1	エマの守り	获得精灵エマ加护
2	体力吸收10%	普通攻击给予伤害的10%回复自身体力
3	CFDM-10%	魔法攻击所受伤害减轻10%
4	毒攻击10%	普通攻击10%几率使对手中毒
5	CFDM+10%	魔法攻击伤害增加10%
6	阴暗防御	阴暗攻击无效
7	体力吸收30%	普通攻击给予伤害的30%回复自身体力

精灵	名称	效果
8	コイン装备+1	可以多装备一枚精灵硬币
9	CFDM−20%	魔法攻击所受伤害减轻20%
10	毒攻击25%	普通攻击25%几率使对手中毒
11	CF重视	使用魔法必须的行动槽消耗减少20%
12	体力吸收50%	普通攻击给予伤害的50%回复自身体力
13	CFDM+20%	魔法攻击伤害增加20%
14	トカゲソ	可以转换信仰光精灵
15	エマの魔导衣	获得特殊铠甲
16	エマリング	获得特殊戒指武器

精灵サンソノバ

精灵	名称	效果
1	サンソノバの守り	获得精灵サンソノバ加护
2	HP+10%	体力上升10%
3	物理DM−10%	物理攻击所受伤害减少10%
4	デコイン10%	普通攻击10%几率封印对手使用精灵魔法
5	HP+20%	体力上升20%
6	毒防御	毒攻击无效
7	不动の奥义	吹飞攻击无效
8	HP+30%	体力上升30%
9	ACS破坏10%	普通攻击10%几率破坏对手装饰品
10	物理DM−20%	物理攻击所受伤害减少20%
11	デコイン25%	普通攻击25%几率破坏对手装饰品
12	攻击重视	通常攻击消耗行动槽减少20%
13	HP+50%	体力上升50%
14	コイン破坏10%	普通攻击10%几率破坏对手装备的精灵硬币
15	サンソノバの斧	获得特殊斧武器
16	サンソノバの斗衣	获得特殊铠甲

精灵カシス

精灵	名称	效果
1	カシスの守り	获得精灵カシス加护
2	VOW+10%	获得精灵经验值增加10%
3	ジャンプ+1	跳跃力+1
4	物理回避+10%	回避通常攻击几率增加10%
5	箭切り10%	通常攻击10%几率使对手移动不能
6	デコイン防御	精灵魔法封印攻击无效
7	VOW+20%	获得精灵经验值增加20%
8	ジャンプ+2	跳跃力+2
9	ACS破坏防御	装饰品破坏无效
10	箭切り25%	通常攻击25%几率使对手移动不能
11	物理回避+20%	回避通常攻击几率增加20%
12	コイン破坏防御	精灵硬币破坏攻击无效
13	VOW+30%	获得精灵经验值增加30%
14	カシスブーメラン	获得特殊回旋镖武器
15	カシスの法衣	获得特殊铠甲
16	カシスの念	获得特殊短剑武器

精灵ゼネス

精灵	名称	效果
1	ゼネスの守り	获得精灵ゼネス加护
2	运+10%	运气提升10%
3	行商人の手	战斗胜利后获得金钱少量增加
4	色目攻击10%	普通攻击10%几率使对手陷入混乱状态
5	足止め防御	移动不能攻击无效
6	睡魔攻击10%	普通攻击10%几率使对手陷入睡眠状态
7	CF命中+10%	魔法命中率上升10%
8	运+20%	运气提升20%
9	商人の手	战斗胜利后获得金钱增加
10	色目攻击25%	普通攻击25%几率使对手陷入混乱状态
11	运+30%	运气提升30%
12	睡魔攻击25%	普通攻击25%几率使对手陷入睡眠状态
13	CF命中+20%	魔法攻击命中率上升20%
14	コウモリの羽	可以转换信仰暗精灵
15	ゼネスローブ	获得特殊铠甲
16	灵枪ゼネス	获得特殊枪武器

精灵エルヴィラ

精灵	名称	效果
1	运+50%	运气提升50%
2	物理命中+30%	物理命中上升30%
3	コイン装备+2	可以多装备两枚精灵硬币
4	VOW+50%	获得精灵经验值增加50%
5	セブンスガード	全异常状态防御
6	ジャンプ+3	跳跃力+2
7	CFDM−30%	魔法攻击所受伤害减少30%
8	体力吸收100%	普通攻击给予伤害100%回复自身体力
9	物理回避+30%	对普通攻击回避率提升30%
10	CFDM+30%	魔法攻击给予伤害提升30%
11	ブレイクガード	全装备品、精灵硬币破坏防御
12	CF命中+30%	魔法命中率提升30%
13	EXP+50%	获得经验值增加50%
14	エルヴィラの灵衣	获得特殊铠甲
15	星神の指轮	获得特殊戒指
16	ファイナルガード	全异常状态防御、全装备品精灵硬币破坏防御

精灵バゲティス

精灵	名称	效果
1	反击50%	遭受时普通攻击50%几率反击
2	大商人の手	战斗胜利后获得金钱大幅上升
3	物理DM+30%	通常攻击给予伤害增加30%
4	物理DM−30%	遭受普通攻击所受伤害减少30%
5	防具破坏25%	普通攻击25%几率破坏对手防具
6	武器破坏25%	普通攻击25%几率破坏对手武器
7	ACS破坏25%	普通攻击25%几率破坏对手装饰
8	コイン破坏25%	普通攻击25%几率破坏对手精灵硬币
9	剑の极意	濒死时命中、回避、攻击力上升
10	セブンス・ペイン	普通攻击一定几率使对手陷入全异常状态
11	セブンスガード	全异常状态防御
12	反击100%	遭受普通攻击时100%几率反击
13	ブレイクガード	全装备品、精灵硬币破坏防御
14	星剑	获得特殊武器
15	バゲティスの战衣	获得特殊铠甲
16	ブレイクオール	通常攻击时一定几率破坏对手装备品

武器及防具

使用连携攻击，玩家在战斗胜利后可以得到在商店中买不到的武器，这些武器一般都比较优秀，并且还有各种技能的附加。因为本作的技能数值并不累加计算，因此玩家在装备武器时一定要注意特技的装备，不要装备武器和特技中都有的技能。

武器列表

名称	攻击	防御	命中	回避	CF攻击	CF防御	重量	消耗行动槽	特殊效果	分类
ブリッドリング	3	0	20	20	9	4	5	26	无	戒指
フィストリング	8	0	22	22	17	10	7	26	无	戒指
トレットリング	18	0	26	26	33	26	11	26	无	戒指
ドラゴンクロー	60	0	45	30	57	21	17	30	无	戒指
シルバーリング	2	0	32	32	69	40	21	26	无	戒指
セスタス	32	0	35	34	105	47	25	26	无	戒指
エマリング	40	10	48	51	137	55	41	26	毒攻击25%	戒指
星神の指轮	40	0	65	68	175	100	56	26	CFDM-30%	戒指
ダガー	9	0	45	15	5	0	12	27	无	短剑
セラミックダガー	17	0	68	16	10	0	15	35	开眼の剑技	短剑
マインゴーシュ	34	0	54	18	20	5	21	27	物理命中+10%	短剑
ファルシオン	56	0	62	20	32	11	29	27	物理DM+10%	短剑
オリハルコン	68	10	66	22	38	14	33	27	CFDM+20%	短剑
ヴィイラス	92	0	76	26	50	22	41	27	箭切り10%	短剑
カシスの念	116	10	104	37	83	44	52	35	物理回避+30	短剑
ショートソード	11	0	35	10	0	0	18	32	无	剑
ブロードソード	21	0	33	11	0	0	21	32	无	剑
バスタードソード	41	0	39	8	0	0	27	32	无	剑
フレイムソード	63	0	51	15	10	5	35	32	无	剑
ツミター	75	0	55	21	0	0	39	32	无	剑
フィランギ	100	0	59	18	0	0	47	32	无	剑
クラウ・ソナス	115	0	69	21	0	0	55	32	无	剑
アムの剑	130	10	90	33	37	12	59	32	悟りの剑技	剑
星剑	190	0	117	41	32	27	58	32	コイン破坏	剑
ストーンアックス	14	0	25	5	0	0	28	40	无	斧
ハンドアックス	26	0	27	5	0	0	31	40	无	斧
バトルハンマー	50	0	31	6	0	0	37	40	无	斧
トマホーク	76	0	36	8	0	0	45	40	无	斧
ダマスカスの斧	89	0	39	9	0	0	49	40	无	斧
ブルトアックス	117	0	45	16	0	0	57	40	无	斧
キントキアックス	103	0	42	15	0	0	53	40	无	斧
サンソノバの斧	146	10	67	19	20	17	66	40	デコイン25%	斧
スピア	12	0	30	20	0	0	21	36	无	枪
ジャベリン	21	0	32	22	0	0	24	36	无	枪
パーディック	39	0	37	26	0	0	30	36	无	枪
弁庆ブレイブ	59	0	58	30	10	0	38	36	无	枪
ナギナタ	70	0	46	32	20	0	42	36	无	枪
蛇矛	82	0	50	26	0	46	36		无	枪
ロンギヌスの枪	94	0	54	37	32	10	50	36	无	枪
灵枪ゼネス	133	10	68	51	60	16	62	36	睡魔攻击25%	枪
ブーメラン	10	0	25	0	2	0	11	34	无	回旋镖
ブルーカッター	19	0	27	0	5	0	14	34	无	回旋镖
钢のブーメラン	37	0	36	0	0	0	20	34	无	回旋镖
フライカッター	57	0	31	0	18	0	28	34	无	回旋镖
バトルブーメラン	71	0	44	0	0	0	32	34	无	回旋镖
カットバック	93	0	45	0	24	8	40	34	无	回旋镖
リムディスカ	82	0	42	0	22	7	36	34	无	回旋镖

名称	攻击	防御	命中	回避	CF攻击	CF防御	重量	消耗行动槽	特殊效果	分类
カシスブーメラン	116	0	62	52	52	12	51	34	ACS破坏防御	回旋镖
モーニングスター	8	1	25	15	2	3	23	33	眠り回复	流星锤
クーンスター	18	2	27	16	3	3	26	33	眠り回复	流星锤
ソーンソリッド	38	3	31	18	5	4	32	33	眠り回复	流星锤
ロックスター	60	4	36	20	6	5	38	33	眠り回复	流星锤
フレイル	74	4	39	22	7	6	41	33	混乱回复	流星锤
ボーランチエイン	98	5	45	26	10	7	49	33	混乱回复	流星锤
コードの怒り	168	12	255	42	22	15	86	40	目くらまし25%	流星锤
ショートボウ	9	0	30	0	3	2	13	37	无	弓
ロングボウ	18	0	32	0	4	2	16	37	无	弓
グリタアロウ	36	0	37	0	4	5	22	37	无	弓
リブルズボウ	56	0	63	0	8	0	30	37	无	弓
いちいの弓	66	0	46	0	11	8	34	37	无	弓
レインメーカー	88	0	64	0	0	10	42	37	无	弓
コードの大弓	136	0	78	23	26	23	45	37	目くらまし25%	弓

防具列表

名称	攻击	防御	命中	回避	CF攻击	CF防御	重量	消耗行动槽	特殊效果	分类
フェイムローブ	0	3	0	15	0	8	13	0	无	防具
ミスリルコート	0	15	0	18	0	41	28	0	无	防具
贤者の衣	0	30	0	22	0	51	38	0	无	防具
月灵术士の服	0	40	0	31	0	80	50	0	无	防具
クロス	0	7	0	5	0	0	16	0	无	防具
レザーメイル	0	11	0	6	0	4	20	0	无	防具
リングメイル	0	20	0	7	0	12	24	0	无	防具
チエインメイル	0	35	0	10	0	21	36	0	无	防具
ブレートメイル	0	45	0	12	0	26	40	0	无	防具
ライトアーマー	0	55	0	14	0	31	45	0	无	防具
フロンズメイル	0	25	0	8	0	16	32	0	无	防具
兽神铠	0	65	0	22	0	36	55	0	无	防具
白银の衣	0	50	0	37	10	86	58	0	无	防具
ゼネスローブ	0	70	0	69	15	92	62	0	足止め防御	防具
アムメイル	20	130	0	40	0	62	66	0	混乱防御	防具
カシスの法衣	0	106	25	79	10	98	56	0	デコイン防御	防具
サンソノバの铠	10	137	0	35	0	56	68	0	攻击重视	防具
エマの魔导衣	0	60	0	69	20	111	60	0	CF重视	防具
ゴートの铠	5	124	35	40	5	68	64	0	恐怖防御	防具
エルヴィラの灵衣	0	118	0	135	25	170	78	0	コイン破坏防御	防具
バゲティスの战衣	25	160	41	77	0	140	85	0	武器破坏防御	防具
とんがり帽子	0	1	0	0	2	5	2	0	无	装饰品
司祭帽	0	10	0	0	5	12	10	0	无	装饰品
光のブーケ	0	15	0	0	15	20	15	0	无	装饰品
ヘッドギア	0	5	0	0	0	3	4	0	无	装饰品
クロスヘルム	0	12	0	0	0	6	12	0	无	装饰品
ドラゴンヘルム	0	20	0	0	0	8	17	0	无	装饰品
ハチガネ	10	24	10	5	0	10	20	0	无	装饰品
ブーツ	0	7	5	15	0	0	5	0	ジャンプ+1	装饰品
ウイングブーツ	0	10	5	20	0	0	7	0	ジャンプ+1	装饰品
お守り	0	4	0	4	0	4	1	0	无	装饰品
アミユレット	0	6	6	6	6	10	2	0	无	装饰品
羽饰り	8	8	8	8	8	16	5	0	无	装饰品
月长石の首饰り	0	0	5	0	5	5	5	0	眠り防御	装饰品

精灵硬币



精灵硬币就相当于一般游戏中的魔法，玩家可以使用刻印强化精灵魔法，因为强化有一定的随机性，所以玩家一定要注意存盘强化。三级以下的精灵魔法玩家可以从商店中买到，而三级以上的精灵魔法则只能通过强化获得。以下表格中的精灵魔法列出的只是该种魔法的基本数值，根据玩家游戏进度的不同，购买到的精灵魔法数值会略有不同。游戏中玩家最多可以携带72枚。

PMC：精灵硬币的最大数值；CCP：每次使用需要消耗的CP值，此数值在战斗中徐徐回复；CC：使用该魔法需要消耗的行动槽数；REN：魔法的攻击距离；LIM：魔法攻击范围上限为25；MH：魔法的命中率；MP：数值越高效果越强。强化的基本方法是先提升一到两项指数，然后再利用不同的组合对其他指数进行强化。如果想使该魔法成为范围魔法，那么一定要先强化LIM值，复活魔法以外的魔法LIM值上限都是25，强化过程为1、5、13、25；想要使魔法的攻击力提升，那么就一定要提升MP值，根据各种魔法的不同及等级不同，MP都有各自的上限；想增加魔法的射程，只需要强化REN值即可。

名称	PMC	CCP	CC	REN	LIM	MH	MP	效果
グル―ラ	20	20	54	6	1	100	20	炎系一级魔法
グレイス	100	40	60	6	5	100	80	炎系二级魔法
グルネド	80	60	70	6	5	100	80	炎系三级魔法
ガイガ	20	20	45	6	1	100	20	大地系一级魔法
ガイズ	100	40	60	6	5	100	80	大地系二级魔法
ガルフォ	80	60	70	6	5	100	80	大地系三级魔法
ボンガ	20	20	54	6	1	100	20	爆发系一级魔法
ボンデス	100	40	60	6	5	100	80	爆发系二级魔法
ボンデオ	80	60	70	6	5	100	80	爆发系三级魔法
ブリス	20	20	54	6	1	100	20	水系一级魔法
ブリスタ	100	40	60	6	5	100	80	水系二级魔法
ブレン	80	60	70	6	5	100	80	水系三级魔法
ライラ	20	20	54	6	1	100	20	雷系一级魔法
ライクル	100	40	60	6	5	100	80	水系二级魔法
ライズン	80	60	70	6	5	100	80	水系三级魔法
ゼル	20	20	54	6	1	100	20	风系一级魔法
ゼファード	100	40	60	6	5	100	80	风系二级魔法
ゼフィン	80	60	70	6	5	100	80	风系三级魔法
キュア	20	20	54	7	1	100	30	体力小回复魔法
キュアレ	100	40	60	7	5	100	70	体力中回复魔法
キュアズ	80	60	70	7	1	100	100	体力大回复魔法
リキュア	120	40	40	10	5	100	0	体力完全回复魔法
リレイト	100	25	40	7	1	100	0	阴暗状态回复
リムーブ	90	30	40	7	1	100	0	移动不能状态回复
リラクス	70	35	40	7	1	100	0	攻击不能状态回复
リピュア	40	20	40	7	5	100	0	毒回复
リレイク	40	40	40	7	5	100	0	睡眠状态回复
リティン	60	45	40	7	1	100	0	混乱状态回复
リコイン	80	60	40	7	1	100	0	魔法封印状态回复
スビカ	80	20	60	7	5	50	0	对象陷入阴暗状态
デビン	80	25	60	7	5	50	0	对象移动不能
テラー	70	35	60	7	5	50	0	对象攻击不能
リバイン	100	40	40	0	1	100	0	一名战斗不能队员复活，体力为上限的10%



神权时代正在降临

混迹于掌机迷，我的名字是绫小路义行，对普通女生没兴趣。

如果你们当中有金刚芭比，疯狂奶牛，水蛇蛮腰，就尽管来找我吧！(暗凌：总之都是动物就是了……)

时至今日，如果还有人敢说对这种句式完全没印象的话，那我倒真的很想把手拢在嘴边作海螺状，远远地喊一声：“喂，你在冥王星一切还安好吗？”

从原本的颠覆型小说，到被京阿尼改编成06年最受瞩目的超人气TV动画，虽然《凉宫春日的忧郁》的窜红速度之快，实在让人想要扯着嗓子吼一句“就连[哔——]宇春也不如你呀不如你，那尚[哔——]洁就更要被你踩在脚底下了啊脚底下”。然而比起那些只靠卖卖脸蛋扭扭腰肢就能大红大紫的新生代偶像来说，凉宫春日不管是外形还是歌喉还是综合实力，都无可挑剔得叫人拜服——包小[哔——]你就乖乖地给我拍巴掌叫好吧！杨二[哔——]娜姆你就乖乖地给我钻到桌子下面嗅菊花吧！绫小路[哔——]行你就给我乖乖地拿了稿费去买iphone吧！(……)



叫她公主已经太逊，喊她女王早就落伍——如果你还在犹豫她因为不能爆SEED所以到底与“女神”这个称号配不配的话，五人战队一出马，千秋万载一统江湖的神话立刻上演。

她注定是这个世界的神！不用怀疑，哪怕你现在正在挖着鼻孔翻着《掌机迷》旁边还有半拉西瓜没啃完的话，也都已经是凉宫大神故意安排好的。

这不是神魔至上的唯心主义学说，这根本就是你连置疑的权力都没有的霸权主义。

偏偏在这种霸权下，我们乐得甘心被奴役——果然人类是最奇怪的生物。

试问有哪个校园偶像团体只要一有风吹草动，四下皆竞相尖叫又爱又怕的？

敢回答是“F4”的，罚把头伸进泡菜坛子里蛙跳一百下。敢回答是“CLAMP少年侦探团”的，罚吃吉野家的鸡肉饭时只准吃胡萝卜和西兰花。敢回答是“青苹果乐园小虎队”的，撤除动漫爱好者头衔并剥夺烤羊肉串时撒孜然粉的权利终身。

作为民营团体的杰出代表，SOS团的大获成功已经彻底的将人类数十年来构筑在脑中的成见给改写得皮肉不剩，于是你可以清楚地发现周遭亲友同学的变化呈现着本质的飞跃，就连最基本的“SOS！救命！怪蜀黍要推我！”，也都变成了“是SOS团！！救命呀！”（暗凌：—_—b），更遑论那些一看见有胸部丰满的女生就直接怀疑她是未来人，一听见有男生话多就以为他是自己真命天子的蛮横女生们，有多渴望着自己能够拥有要风得风要雨得雨要期末考试第一班主任就不敢给家长打小报告的法力了。

然而在SOS团正式组成之前，关于《凉宫春日的忧郁》这部作品的总体描述却是带有一些猥琐元素的：SF重度发烧友的女生将嘴碎话多的男生约到了放课后的教室里；上围丰满得让榴莲都惭形秽的女生将牢骚发个没完的男生喊到了放课后的教室里；外表冷漠内心高深的女生把不说话就会死的男生叫到了放课后的教室里；长相俊俏微笑轻浮的男生把看起来话题都是围着女生转但也有可能是喜欢男生的男生拖到了放课后的教室里(？)；平时为人和善发起飙来无人能及的班长女生把外强中干一推就倒的男生拉到了放课后的教室里……所以关于这部动画的关键词,可以浓缩总结为“禁断的放课后”——单是这一主题，就已经吸引得无数怪蜀黍和腐女姐姐要前仆后继地涌到荧幕前来了。

可惜原作者谷川流偏偏是个脑筋时常短路的年轻小说家，你越以为这故事会在“阿虚收纳了三女一男，SOS团不过是他变相的淫乱后宫罢了”的歌舞升平中落下帷幕，他非得笔触一转,从“青涩的校园恋爱故事”跳转到了“天地人三元合一大乱斗”，即使不用争夺圣杯，也不用为了蓝色和清净的世界而战斗，这本来一气呵成的青春故事也立即面目全非得连阿虚他老妈都认不出来。



永远无法预料到这五人下一步的动向，正是《凉宫春日的忧郁》的魅力所在。在尝试了绞尽脑汁推测接下来的故事发展偏偏接连受挫之后，不妨干脆什么也不想，任谷川流天花乱坠地逗我们笑引我们哭，反倒真的是乐事一件。

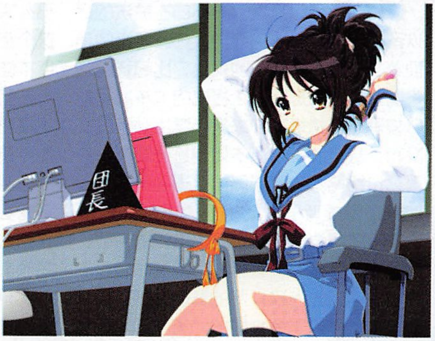
阿虚，从名字看就很容易联想到这会是一个肾功能不全的高中男生。事实上，在《凉宫春日的忧郁》的众多未解之谜中，“阿虚”这个外号的由来以及此人的真实名称本身就是一个最大的谜团。此人貌似平凡路人，实际拥有两大必杀：罗嗦到连唐僧也要自杀的话术技能，以及随身携带一掏出来就能秒杀众多妹控的“亲妹援助”技能。

虽然你不管质问官方还是打听小道消息，得到的答案都只会是“凉宫春日才是这作品的唯一主角呀”，可身为观众“眼睛”的阿虚却货真价实地是作为描述所有事件的来龙去脉的关键角色登场，就好像是第一人称射击游戏的主角一样，十几个小时玩下来,印象最深刻的角色永远都不会是“自己”——同样的理论也可以延伸到所有十八禁游戏上：明明推了各色女主角和女配角，但真正感觉愉快的也不会是“自己”。(暗凌：－_－# 喂!胡说什么哪!)

在升入高中的第一堂课上便被同班女生凉宫春日的自我介绍所吸引——当然，倘若人家不是出落得青春靓丽，就算你叫“热殿秋月”也是白搭（暗凌：又不是让你玩对联……）。随后更惊奇地发现，无论座位换了多少次，这个平时摆出一副懒得理会别人的样子的女生，始终都是坐在自己的正后方。看到这里，再笨的人也晓得这一男一女之间要是不擦出点爱情的火花的话，那么作者就一定是个该死的同人狼。果然，在一次次莫名其妙的简短对话之后，好感度达到满值的凉宫春日把阿虚叫到了学校的传说之树下面——呃，对不起，跑错剧情了——拉到了文艺部的“废弃”教室里，正式成立了名扬四海的SOS团。

老实说，SOS团的阵容并不见得就比F4来得豪华。好歹人家动辄直升机接送上下学，就连吃泡面都是用鲍鱼汤来泡的——而SOS团的全部家当除了从电脑部抢来的电脑，不知从哪里掳掠来的女仆装，靠提供真人出镜服务骗来的电暖炉等杂物之外，就只剩下三女一男共五个成员，以及“你知道吗？掉下一块砖头砸到五个人，一个是团长，还有一个是副团长”的冷笑话了。

长门有希，表面上初接触时的身份不过是文艺部硕果仅存的成员。无口系少女，冷漠的感情和银灰色的头发，有着随时可以坐上EVA成为拯救世界的英雄的一切特征。然而泼了无数渴望看到阿虚送借书卡无意中撞见长门在洗澡顺便还将其压在身下的画面的观众一头冷水的是（暗凌：－_－# 你正常点断个句会死啊？！），长门非但没有对大叔表现出半点兴趣（瞧她在面对商店街电器行老板挑逗的眼神时所反馈出的冰冷表情！），更对于绷带有着避之惟恐不及的抵触情绪。事实上长门有希的真实身份是统治这个银河系的资讯统合思念体派来监视凉宫春日以考察其特殊能力的人形对人用接口——以上原句摘自官网放出来的角色解说资料，看来官方的断句也一样会读死肺活量少的人！（暗凌：你



还来劲了……）

如此SF化的角色设定一披露，在第一时间里没听懂的人大多都会知趣地把片子倒回去再看一遍。可惜看多少遍也是白搭，“统治这个银河系的资讯统合思念体的人形对人用接口”这个名词不但高中地理课本上没有教，就算你用电子词典试图去翻译，估计那文曲星和好记星到最后也只会不耐烦地回复一个“你当我是多啦A梦吗，我只是个电子词典好不好！”出来。因此当阿虚简而化之地称其为“外星人”之后，即使在名词解释方面的确更容易理解，但是时不时地担心着阿虚会跟长门做出食指碰食指动作的老派科幻电影迷们还是大有人在的。



尽管身为本身不具有人类情感的“外星人”，可是在与SOS团员的长期相处后，长门也逐渐被感染了她原本并不明白是怎么回事的“感情”。于是就像是秉持着“穿一点比什么都不穿更迷人”的定律一样，大多数情况下依然冷漠，偶尔在关键时候却能流露出可爱特性的长门有希，顿时成了再度萌翻一大票人的新时代萌王。当“长萌大明神”的封号逐渐成为信徒膜拜的典范之后，偷偷把家里奶奶心爱的观音菩萨像换成长门有希手办早晚三本书供奉的男生前仆后继。尤其是这个可以随心所欲操纵身边一切有形无形物体的女生，在为了保护阿虚而奋不顾身地被朝仓凉子插成蜂窝煤时，欢呼着“她的血从双腿间流下来了”的OTAKU们全都在内心跳跃的兴奋的情绪——话说上一次被描述为“她的血从双腿间流下来了”的人，应该是夏娜吧……

倘若说长门是凉宫春日的左护法的话，那么实玖留无疑是右护法的最佳人选。可惜的是，这个空顶着“未来人”头衔的女生，比起长门的无所不能来说，根本就是另一个极端的“不所无能”。不但口袋里连竹蜻蜓这种未来小学生必备的交通工具都没有，甚至战斗力还不如同班光是笑一笑就能声波震死过路乌鸦的鹤屋同学。遇到危机只会眼睛含泪地躲在阿虚背后，拥抱别人永远都是胸部率先到达——就因为这种“又面又瓜”的特征，换在别人身上完全就是“快去死吧，晚死一步投胎的名额都会被其他鬼先占了！”的鲜明例子，可出现在实玖留身上，你除了会被她的“天然呆”萌到之外，别无他法。

身为SOS团的吉祥物，实玖留一度是凉宫春日的玩物。不仅被强迫成为劣质特摄电影的女主角，亲自演唱的主题歌更是走调加破音得让人忍不住要大叫“你他喵的怎么能可爱到这般田地”，而且从女仆装到战斗服务生,所有具有杀必死要素的制服全都得任命地穿上——说她是SOS团里最赏心悦目的摆设一点也不为过。她的迷糊的可爱与长门冷漠的可爱形成了两种极致的反差，无疑也成为男人选择上最头疼的地方：“呀,好想推倒实玖留——被长门逆推似乎也不错呢——果然还是三明治最棒呀！”（暗凌：－_－＃ 要吃三明治自己回家吃去！！！）

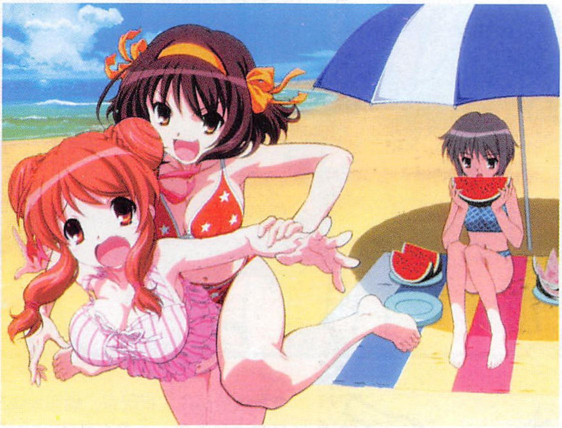
狐狸眼，狐狸笑，就连英俊起来也都像极了英俊的狐狸（暗凌：你这到底是哪门子的修饰手法啊？！），如此一个长相妩媚个性也很妩媚的男生，只要一搭上阿虚的肩膀，就已经足以引起一票敏感的同人女的忘情尖叫了。更何况这个名叫“古泉一树”的副团长，还是个身怀特异功能的人气美少年，动不动就把光球当排球打，即使不改名叫做“排球王子”，回眸一笑时也十成十地有了县立北高中男公关部头号HOST的神韵。作为“机关”派来暗中保护凉宫春日的特派人员，古泉一树是对阿虚最毫无保留的团员。与长门的“有说等于没说”和实玖留的“什么都不能说”相比，古泉一树在面对阿虚的询问时，采取的是“有什么就说什么，没什么我也会调查出来说点什么”的对策。（暗凌：－_－b 你确定你故意这么罗嗦不是为了骗稿费吗？）他的立场其实与长门和实玖留也略有不同：长门的目的是帮助资讯统合思念体研究凉宫春日能够无限自律进化的能力，实玖留的目的是调查未来世界时空断层出现的原因，而古泉则是由于早就知道凉宫春日拥有媲美“神”的力量，为了避免她烦闷的时候无意识毁灭世界，而想尽一切办法不让她感到无聊和烦躁——从这种意义上来说，古泉的职责依旧是维持着HOST的基本职业道德。他也是第一个发现了阿虚对于春日来说是有着举足轻重地位的人，然而在《凉宫春日的消失》中，他不能克制地喜欢上了春日，为未来故事的走向增添了更多未知的可能。

回过头来说凉宫春日。身为天字一号女主角(天字二号女主角其实是雌性三味线——怎么？有人告诉过你天字二号女主角就一定是站在天字一号女主角的旁边吗？），她可以算得上是古往今来所有动漫作品中能力最强的女性角色。在她面前，什么阿香的10T大锤戈薇的破魔之箭春丽的金华火腿都小儿科得要掩面羞愤而逃，那美克星顶级高手的动一动手指就能毁灭地球实在不够稀奇，春日小姐皱一皱眉头，银河系都要绕着圈子走。她的特殊力量是“想到什么就能实现什么”——换言之，她如果觉得暗凌很罗嗦，暗凌这个人永久地从历史上消失都是能轻易实现的事情。（暗凌：－_－＃ 你怎么不说

你自己更讨人厌呢！）只不过她本人并没有察觉到自身所具有的能力，所以受到人类教育的常识的制约，即便她幻想着“要是世界毁灭了多好”之类的念头，也会因为“这根本不可能实现”而自主否决。

在她的字典里根本不存在“我办不到”这四个字（换成日语当然就不是四个字了……），超越常人的运动细胞旺盛到让阿虚吃不消的精力，令她始终成为SOS团的核心所在。她渴望着能与未来人、外星人、超能力者相遇，结果她的团员们果真个个卧虎藏龙。可如果你要误以为这会因为众多神秘角色的参与，而发展成一部星际大战式的作品的话，无疑又要低估了谷川流的实力：SOS团的真正含义是“让世界热闹起来的凉宫春日的团”，在同一个屋檐下共同欢笑哭泣的少男少女们编织出来的友谊和恋情让人感动，而这个名为“救救我，我快要不行了，啊，好舒服”的团（暗凌：-_-### 你又想到哪里去了？！）上至追寻丢失小猫，下至代替生病的主唱和吉他手大闹校园文化祭，无所不能——所以说这SOS团不过就是个成员变多了而且从不挖鼻孔还动不动就乱骂脏话的万事屋罢了。然而联想到吐槽男和银发男的声优是同一个，哪天假设看到阿虚捧着《少年JUMP》在狂吃甜点的话，我想也应该不会有太多的人表示出惊讶才对。

至少万事屋的三废柴永远都跳不会那萌翻全亚洲跳倒全世界的SOS团准团舞——喂！谁要看登势大娘在那里红唇一噘手指转圈圈呀！要吐了啦！！！



除了原创动画《MUNTO》以外，几乎京阿尼（京都ANIMATION的戏称）所制作的每一部动画，都有着游戏的版本推出——像“全金”系列早就登陆了机战，“KANON”和“AIR”本身就是改编自游戏，就连“LUCKY STAR”也都在NDS上推出了两款作品。

可偏偏只有近年来最热门的《凉宫春日的忧郁》没有游戏，对比起其他动画来说，多少有点尴尬不说，就连FANS也开始怀疑如此抢手的大热题材，怎么会有商家愿意白白放弃这个捞钱的机会。

倒不是商家傻，事实上原作小说的脱线写作手法已经强悍到让一般读者心力交瘁，动画版的超高品质更是铸就了动画史上一个难以逾越的高峰——究竟怎样才能以游戏的方式把这部作品的精髓表现出来，多余游戏制作方来说是个巨大的考验。

好在总有为了赚钱就绝对不怕死的厂商——这么说当然有点苛刻，然而当BANDAI NAMCO Games公布要制作《凉宫春日的忧郁》PSP版游戏的消息的时候，相信绝对有不少人对着电脑屏幕狠狠地倒抽了一口冷气。

此次发表的将在PSP上登陆的“凉宫春日”系列首款游戏，采用了AVG文字冒险作为游戏类型，游戏中玩家需要在原作的舞台中与形形色色的登场人物进行对话发展剧情，根据事件发展的不同，所引带出来的结局也不相同——既有可能什么也没发生地在平凡生活中结束了高中三年的学生生涯，也有可能因为引起了团长大人的不开心而致使世界毁灭。除了传统冒险游戏的内容外，并将加入前所未见的新系统与新要素，还特别根据小说的风格专门架设了独有的漫画型对话系统，逗趣与惊险同步存在，让人期待不已。

游戏将启用动画版声优原班人马进行配音，临场感百分百还原，平野绫的活力声线以及杉田智和没完没了的吐槽绝对让FANS倍感亲切。

请千万不要忽视比你高一个年级的巨胸女生，她看起来柔弱好欺负的样子，但很可能是比你小100岁的未来人。

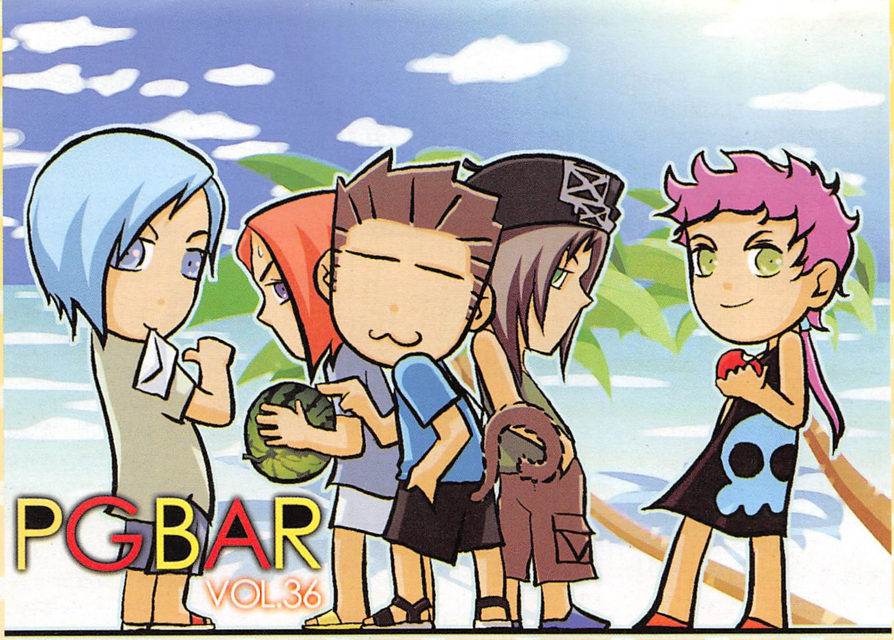
请千万不要疏忽图书馆里坐着翻书半个小时内就能看完一本歌德全集的冷漠女生，其实你期末考试没来得及复习的话，跟她搞好关系，说不定她就能帮你把时间暂停。

请千万不要漠视隔壁班整天笑得极其和善而且英俊得连男人都心动的男生，倘若你的脑子里进去了一只蚂蚱，他是唯一能钻进去大战三百回合的人。

请千万不要小看老是坐在你身后的那个每天发型都不一样的女生，她如果让你去买咖啡牛奶，就绝对不要买成芥末寿司给她——因为她万一生气了，连你爸妈都不再记得会有你这个儿子的存在。

当然，以上只是假设而已。同样请你千万不要有事没事就怀疑你身边的每一个人是不是都来自未来外星或者超能机关——请记得：“神”也许是“可能”存在的，但是“神经病”则是绝对存在的！

文/绫小路义行



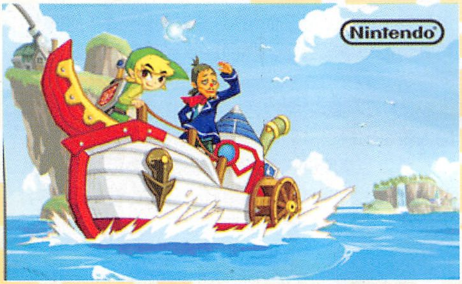


●我知道这样说会很受鄙视，但我还要说……（这不找鄙视吗？）近期小枫的确真的没有玩什么掌机游戏。当然，每天晚上睡觉前陪老婆玩一会儿"雷顿教授"那也算的话……其实实在不太想提这个游戏，每次跟老婆大人一起玩它的时候，都非常的郁闷。我帮她把谜题解出来了还好，因为那是她提供给了我足够的提示，所以我才能够顺利地解决；解不出来的话就惨了，什么"笨×"啊、"弱×"啊之类的就全来了，5555……我容易吗我？不过这游戏还真是好游戏呀！

……其实之前我想说的并不是重点……



●最近的国内掌机玩家，确切地说应该是DS玩家应该是最幸福的人了。先是有逆转ACE放出的"逆转裁判4完整汉化版"，接着又一直以来备受瞩目的"赛尔达触摸传说"发售。看来近期DS玩家可以有的忙活了。实在不得不说下，小枫受小武的邀请第一次看到在"幻影沙漏"中林克的造型时，真的差点"喷"了……被编辑部中广泛流行的所谓"×残"造型原来就是这样呀……



●那个……最近虽然没怎么玩掌机游戏，但家用机XBOX360上小枫一直非常期待的一款游戏——《信赖铃音 肖邦之梦》终于出了。对这个游戏的期待至少已经有半年的时间了，拿到游戏的当天晚上就打了8个半小时。接着便是无限的失望……后来跟电软那边负责这款游戏攻略的薯子同学讨论了一下，据说日本玩家在网络上对这款游戏剧情的评价是"电波级"的，结局时更是一头的雾水……心都凉了，我真的不知道自己是否真的应该耐着性子把这款期待已久的游戏打穿……

●刚才忘了说，之所以之前如此地期待"信赖铃音"，全因为女主角波尔卡的声优是平野绫……哇！好多臭鸡蛋、烂柿子啊！我闪……

招立伟	祝高三的朋友们高考顺利！
读者资料	男，18岁，山东省青岛市市南区瞿塘峡路19号1411户，266602

闲聊町

●从胖子到“脚踩两只船”，哪个明星没有绯闻啊！（河北保定 刘洋）

——头一次听说，“胖子”也能成为绯闻……

●啊！将电软的叶子JJ给抢过来吧！（广西贺州 邹永辉）

——我倒是想，但“强抢民女”可是犯罪呀！况且我还不想被DR的众小编和读者们“追打”。



→献上一张比较老的FF6的同人图，最近又重温了本作的SFC中文版。

●小枫我爱你，爱你那粗壮的手，因为它能抽中我，并且给me掌机。（福建福州 张明忻）

——哼！又说我的手胖是不是！小心我不抽你……哇！手被卡在抽奖箱口里了……

●小枫今年几岁呀?就敢“脚踩只支船”，我朋友的哥哥（此人今年20岁）都想去编辑部扁你一顿解解气了。(黑龙江大庆 毕湘琦)

——我冤枉啊我！“脚踩两只船”这件事我压根就从来都没承认过呀！

小枫也来做一把读者

——《电子天下·伪掌机迷》2007年Vol.1惊现PG编辑部（貌似今天离3.15还有点距离……）

打开这个信封时着实地被吓了一跳，竟然从里面“蹦”出来一本“书”？！（确切地说不过就是几张裁减得比较整齐的纸再用订书器装订固定在一起的）“书”的正面赫然写着几个大字：“电子天下·伪掌机迷”，汗……还好那个“伪”字还算醒目。这还不算什么，书里竟然还夹着两样东西：一个是“伪掌机迷Vol.1读者调查表”，这个貌似还说得过去，再看另外一个……“伪掌机迷附赠光盘”，括弧是用纸做的，而且剪得一点都不圆，我倒……

整本书的内容除去封面、封二、封三和封底一共有8页，其中封二是没有广告内容的伪广告，而封三竟然是“伪PG BAR”？!（没听说过还能把栏目做到封三的……）整本“伪书”中一共有包括“栏目品质”、“特刊品味”、“批斗战队”和“伪PG BAR”四大栏目。其中虽然多为批评的文字，但某某同学（非常抱歉，因为你在信封中并没有写名字，信封里的回函卡已经被单独归类了，所以我并不知道你的名字）在整本书的文字中还穿插了许多KUSO的插画。因为篇幅关系，下面只能选登一下其中的内容。



↑美编MM说你封面设计得有点乱……

●“FF12最速攻略本”，“厚道”的10元钱，对一个10元钱=整月伙食1/5的学生来说……（中间略）打开书，越玩越不是滋味——这攻略……一个字：烂！说它烂是有理由的，攻略本中的所有东西，在游戏里都能非常直观地看到，你说你写这玩意有啥用？（节选自“特刊品味”）

枫子回复：关于这个攻略本我只能承认是选材方面出了问题，但实际文章的内容其实还是很充实的，在整个制作过程中所有参与的人真算是拼了老命，望理解。

●在这里引用黎玩友的一句话：“这个专栏，有代表性。”为什么烧录专栏一直活跃到现在呢？SC、AK、M3……好像少了一个耶！R4呢？这是令我费解了好久的一个谜……（节选自“批斗战队”）

枫子回复：看到这段话，真是让我哭笑不得……难道大家真的都不知道R4和M3DS其实就是一个东西吗……OH！MY GOD！当初的测评算是白做了……

●其实我是真的喜欢PG的，PG是一本书，也可以被看做是一个人。人自然是有缺点的，对缺点应该抱有宽容的态度，但是有缺点不改，就是错误的。（节选自“伪PG BAR”）

枫子回复：这个我完全赞同，PG的确有缺点，但却真的不是不去改，我们一直在努力地去完善那些瑕疵。难道现在不是每翻看新的一期杂志都能获得惊喜吗？真的很感谢你的“电子天下·伪掌机迷”，十分期待你的Vol.2能够早点到来。

韩晓雨	没有游戏的世界就像没有盐的饭，没劲透了。
读者资料	男，19岁，安徽省淮南市蔡家岗谢二东村小区北区16-1-402，232052

河北保定 李军

前略……最后一点也是最重要的，你是否看到背面印着什么东西？对，那是我策划组织的保定联机聚会，现在通过各种方式已经加了40多人了。我们保定虽然不是什么大城市，但是玩掌机的应该挺多的。就是我们没发现，所以印了很多传单去各个学校门口发，张贴。但受到警卫的严厉恐吓。我们看保定买PG的很多，于是就想出此办法，想让你们帮我宣传一下，这样我们聚会的人就更多了！真希望你们能有个专门介绍玩家聚会的专栏呀！

枫： 哼哼！知道PG一期每页的广告费是多少钱吗？想让我给你登，可以呀！先汇款给我们的财务，哈哈！以上自然是玩笑啦，你能如此有心地组织掌机玩家聚会，作为你的枫哥自然要支援一下啦！因为篇幅有限，仅登下你的联系方式和最近一次聚会的时间地点。希望广大保定的掌机玩家都能够在那一天到场吧。

聚会的日子定在7月20日，地点为“金汉斯”（枫语：这个我知道，巴西烤肉嘛！经常去吃的说）在华联超市的对面，东风桥那边。

玩家注意：每人带30元伙食费，自助餐。各掏各的，吃多少要多少不许浪费。

联系人：李军　　QQ群：18142037

QQ：496617275　　电话：13483772124

因为我们偶尔会懂，什么是感动的真谛。所以当心融化的时候，每个人都会洋溢一脸的幸福。所以看PG的时候，那些人都会有一脸的幸福。

I believe happyness is the most beautiful thing in the world.So do you.

——**Rire**

枫： 幸福对每个人来说都有不同的定义，很多人在追求幸福的过程中都遇到过挫折和茫然。其实幸福很简单，只要你愿意去寻找那心灵上的寄托与希望……

武汉 Moo

For枫：真是好久不见鸟，米想到中国的高二居然会如此地繁忙。一天都要“考”死了——四场考试外加写作文……都快被“考”熟了。你们大概也是同样的繁忙吧，新人来旧人走，眼睛不会痛吗？赶那么多的攻略……话说北京气温怎么样啊，应该不会像破武汉这样今天都36度了！还米过端午呢，化鸟化鸟热死鸟……真不喜欢热啊！

PG现在倒是一团平静样，改变才是生活之永恒，但变来变去是很消耗元气的呀。目标放在“改变”上也许有用吧，但是如果不把重心放在努力做好杂志内容上，改变也不会有用的吧。

只要是好东西，就会被大家知道被大家喜欢的，你们是很有实力的TEAM哦！又那么地努力，想不成功都不行呢，请继续加油吧！努力是不会白废的。

枫： Moo的这封信来得很巧，本来我都选好了这期PG BAR的素材并且已经做到一半了，突然从前台MM那里收到一封来信，一看信封就知道是你的，拆开信封看到那个熟悉的塑料袋后再次确定我之前的想法。没办法，鉴于Moo的临时出现，原定登陆本期PG BAR的曹嘉兮同学最新的彩稿萌图只能等下期再上了。毕竟，Moo同学也是当年咱们PG BAR中的专业萌图作者嘛！

话说现在的PG，“改变”有些夸张了，不过真的是一直在不断完善呢，这些你应该能够看得到吧。北京很热，估计比武汉也凉快不到哪去，但是PG众人的热情更高，我们没什么远大宏伟的目标，只是想让大家都满意而已。这够简单吧！最后谢谢你还能在忙碌的学习生活中回来看看，为了明年的高考加油吧！



↑Moo同学的萌图与曹嘉兮MM在风格上有一些差别的，这次寄来的几张画稿，在细节上处理得都相当仔细，线条细密得惊人。

尹艺龙　SP坏了！液晶屏漏了！谁能修？
读者资料　男，13岁，沈阳市和平区光荣街13号院8号楼C座14-3，110003

DSL断轴了闹心!!

河北唐山 石金龙

有好长时间没给PG写信了，因为以前我买邮票的地方没有邮票了。现在终于找到了两张，真是很感谢我的朋友啊，因为这次有特殊的事。我的NDSL在我生日那天坏掉了，是断轴问题，现在已经送修了。看来能和板砖媲美的只有GB了。可偏偏在我生日的时候坏……上火啊，起了一嘴的泡，不用说吃饭了，连喝水都疼，好郁闷的说。

枫： 勿上火！勿着急！一切都会好起来的。小枫很能理解你的心情，生日那天自己最喜欢的东西却坏掉了，放谁估计都会郁闷好一阵的，估计生日也没过好吧。但既然事情都已经发生了，就别总惦记了，只要修好了不就没事了，不是吗？为这儿事耽误了学习，影响了生活就不值了哦。



←虽然大家都知道小枫不玩口袋妖怪，但为了照顾广大口袋读者的心情，偶尔在PGBAR里放放画稿也不错。忘了说这是王雅澜的作品。

军人也要玩掌机

浙江宁波 杨旭

小枫：你好！我先来给你做一下自我介绍吧！我叫杨旭，在上大一，我所在的海警校是一所现役制度的边防武警学校。现在我依然过着枯燥而又单调的生活，长期这样人是会疯掉的，会变得脾气暴躁，所以掌机当然就成为了我们最好的伙伴。它的普及率相当高，就拿我们班来说吧，共有10个人，就有7台PSP，想不到吧！还有我们最高兴的就是出PG的日子了，因为我们只有可怜的周日才允许一班一个人的名额外出3小时，所以就语重心长地拜托一位出去抢购PG，然后回来狂抢着看，这也算是不小的乐趣了。枫，当一些外面的人听到我们也玩游戏、玩PSP时，他们都很惊讶，说：当兵的也玩这个吗？！真是气死我了，我们同样是人，也需要游戏，为什么就不能被正确地看待呢？

枫： 别生气了，其实这也是有原因的。在许多国人的传统观念中，“军人”就是与严肃和忠诚画上等号的。让这两个名词与游戏有什么联系，一时的确让人有些难以接受。但就像你说的那样，军人也是人、也是年轻人，我们也有享受游戏快乐的权利。的确是这样的，小枫收到过许多部队中读者朋友的来信，他们也有跟你类似的想法。很理解你们平日生活的苦累和单调，也明白游戏对你们来说是多么的重要。我们做出的杂志，能够让你们在这样的生活中获得那么多乐趣，这对我来说，对我这样一个杂志的编者来说，真的是一种极大的安慰。最后希望你能够在部队好好表现，为祖国的边防事业尽自己的一份力。

SPECIAL TO 黎伟滨

那个……又收到了你的来信，看来你真的打算每个月都寄两封信过来啊。不过说真的，每次看你的信都挺开心的，就好像老朋友在跟我调侃一样。只是这信的内容貌似是跟游戏和杂志关系都不大，我也不好再让你上PG BAR了。但至少在这里跟你说一声，你的每封信我都有看到。这次随信一起寄来的“报纸一条”真是强到暴，现在已经被猴子同学私人收藏了。非常期待你的下一封来信，以上。

钟豪	小枫！我爱你，我爱你的皮，我爱你的肉，我爱你的腿！（烤乳猪呀……）
读者资料	男，15岁，安徽省合肥市寿春中学八（9）班，230061



↑擎天柱和R-1合体攻击，以后《机战》中会登场哦（骗你的）。



↑我幼儿园时的手绢，和变形金刚相关的东西，现在只剩这个了。

语录：翔武虽然不是天然卷，但卖点也是死鱼眼。

翔武



变形金刚！

7月4日《变形金刚》电影版就要上映了。相信很多80年代的朋友们对这个作品都非常熟悉，确切说是伴随童年的作品。这应该算是我们接触最早的机器人动画，当时不光是看动画，还买了很多相关的东西，比如玩具之类的。当时孩之宝的变形金刚玩具是最好的，不过价格方面不是我能承受的，家长也怕影响学业而拒绝买这些东西，最后只能自己攒钱买了。那时候除了孩之宝的之外，还有一些盗版的，甚至还有类似手工作坊出来的东西。但有时明知道是假的，最后还是买了，看来“魂”是天生就有的。

动画方面自然是《头领战士》之前经典，后来因为各种原因后面的《变形金刚》动画也没有再继续看，只是看过两眼《兽化战争》，不知道这次的电影版能不能找回原来的感觉。

篇幅有限，只能简单说说，下面还有读者提的问题呢。

某读者：翔武除了《海贼王》之外，还看什么动漫作品呢？

——哎呀，总被这么问的话，我在读者心中形象岂不成宅男了。除了《海贼王》外，像《家庭教师》《银魂》等少年漫画都是在看的。

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

岚枫



最近流行玩电脑

因为工作的关系，把自己的本本拿到了公司去“耍”。又为了“得瑟”，准备给本本装上“华而不实”的VISTA系统。但是，对于我那只有512M内存的AUSU U5F本本来说，VISTA显然是跑不动的，又特意跑去电脑城加了1G的内存。OK！VISTA可以很顺畅地跑起来了。但是说真的，VISTA对第三方软件的支持实在太差了，装个WORD都十分的费劲。当然，为了那华丽的界面，我依然坚持着……天啊！又死机了……说来也巧，就在最近公司给我换了新电脑，配置跟之前小武换的那个完全一样。虽然没有小枫家里那台台式机带劲吧，但总比之前的蜗牛电脑强得多吧。双核3.0+7100+1GDDR内存+160G硬盘，对付平日的工作实在是绰绰有余。前面不是提了我现在在编辑部用自己的本本嘛，所以这台电脑绝大部分时间都在闲置。这实在是苦了就坐在我旁边的菜团同学……你问为啥？他的电脑内存貌似只有256M……

感谢小狮等人历时4年时间完成的《格兰蒂亚1》的汉化补丁。再次重温这款作品实在是感慨万分。当然，对于无私汉化人员的精神和毅力也要由衷地表示一下钦佩吧。



来自北京的某某同学（是他自己没写名字的）拜托小枫问下现在iDSL的市价情况，而且据说还是帮班里可爱的小Loli打听。哼哼，看在小Loli的份上回答下吧。现在iDSL依然还是缺货状态，不过价格一直比较稳定，还是大概1100左右。





神作

十年的等待

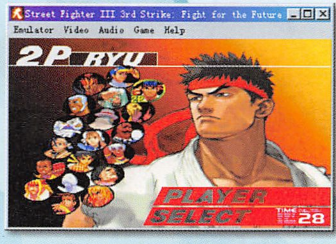


菜团

最近最好的消息就是Cps3模拟的进展，想不到破解多年的CPS3基板，在这个月连续传出好消息。虽然CP3上只有六个游戏，但是这6个游戏却代表了CAPCOM街机历史的结束，在这6个游戏中街霸3.3可以称得上是2D格斗游戏的巅峰作品，自从CPS3星云的测试模拟器出现以来，编辑部内再次刮起了格斗旋风，到处都是3.3里面流行的背景音乐声，前面的猴子从我这里得到最新的模拟器之后也在天天苦练HUGO，现在他的720已经很具有威胁性了。

《赛尔达传说——幻影沙漏》DS版真可以说是革新的作品，触摸笔的使用让任天堂发挥到了极致，整个游戏过程极为流畅，丰富的迷宫与利用各种道具的解谜也是创意十足，希望大家不要错过哦！北京丰台区的张明同学在来信中问道PSP3.50何时才能降级，嗯！我相信这个问题张明同学在本期的PSP热点里面能够找到让自己满意的答案。

↓几乎接近于完美的CPS3模拟效果，让人热泪盈眶。



Editors' Diary

夏雨



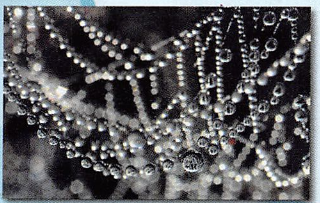
暗凌

近日来北京多阴雨天气，在炎热的夏天，实在是难得的享受，不过在上下班的路上不免觉得有些不方便，大量的雨水沿着路边汇聚成小溪一般的水流，让我经过时很不情愿的踩进水里走过去，儿时在雨天的乐趣早已一去不复返了。记得很小的时候，我有一把红色的雨伞，还有一双红色的雨鞋，遇到下雨天时就会很高兴地带上这两件装备出门，将雨伞快速旋转起来，看水滴四散开来，或者专门找积水的地方，用力踩出飞溅的水花。那把雨伞如果横向用力一甩，伞顶还能上翻成喇叭花的样子，在里面装很多雨水，然后哗啦一下倾泻下来，这样的事情在现在看来已经毫无意义，在当时却觉得乐趣无穷。

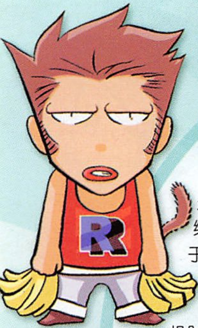
以前有读者朋友来信问过：暗凌是不是真名姓暗呀？或者是姓安？其实都不是，我在考虑自己笔名的那段时间正好迷上了崔斯特·杜垩登这位小说中虚构的黑暗精灵游侠，所以就有了笔名的前一个字，而凌字则是来自于真名中的第二个字。呃，关于笔名的由来，我从来没有说起过呢，就算是本期对大家的倾情奉献吧。



↑小时候家的附近曾经有过一片荷塘，雨后彻夜都可以听到蛙声嘈嘈，只可惜后来荷塘被填平了，这样的美景再也无缘得见。



←雨后的万物都有别样的美丽，连平时讨厌的蜘蛛网也一样。



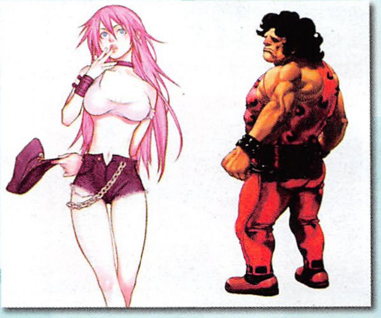
猴子

I am Number One!

菜团说的没错，CPS3模拟器的时代终于在这个月降临了。真是人算不如天算，从97年到现在已经10个年头了，一直被认为是绝对不可能被模拟的CAPCOM最后（目前为止）的街机基板，终于在模拟界两大“神”的合作之下走出了最艰难的一步。多机种的MAME也好，专业性的Nebula（CPS3 Emulator）也好，现在有了能够基本上正常运行的模拟器，对于我们这些因为错过了街机时代，平时没机会接触这6部神作的玩家来说已经是最难得的恩赐了。现在模拟器的完美程度达到了99%，最后的1%在彻底完美之前暂时不会更新，但是我们可以一直等下去。

说到CPS3是有数的几个游戏，以前只在PS2上见识过街霸3.3的魅力。硬气的人设，有点Hip-Hop风格的音乐，还有三选一的Super Art，这些要素和平衡性结合在一起，使这部作品成为CPS3是最优秀的游戏。对于游戏中的角色，我起初喜欢使真·升龙拳的隆，最近则越来越对Hugo产生好感（原因是我身边的Perfect最擅长用这个角色）。那“Ein、Zwei、Drei”真是印象太深刻了。

↓在SFIII中出现的Hugo和Poison，绝对的感动。



PG 总动员 *Editors' Diary*



↑4月新番《光明之泪》完结，送上一张现在用作桌面的壁纸。



→CCFFⅦ新公开角色——最年轻的塔克斯成员シスネ（大心）。



露琪

硬盘浮云…

怨念醒目：C盘绝对不能放资料相关的东西，重要文档要记得及时备份。露琪用的杀毒软件前几天自动升级后把系统文件误删，导致windows进入不能，故障恢复控制台也解决不了。无奈下只好选择格式化硬盘重装系统，然而之前我忘记做ghost备份，注册表的信息被覆盖掉再重装也就算叻，不过最要命的是，收藏夹也被一并清空，这简直就是无妄之灾呐 ToT

来自濮阳市（河南省）的刘圣龙同学在回函卡上祝编辑部的四眼小编，以及将要变成四眼的小编们早日摆脱近视苦恼。实际上，恢复视力的过程相当麻烦，手术矫正也具有一定的风险，所以眼镜小编自然是不到快致盲的时候不会去做这些事；况且编辑部的眼镜宅数量仅占1/3人口，并有往下递减的趋势。至于露琪自己嘛，最近想去买副护目镜叻。－ω－

涂鸦天堂

↓做超人是不错，但你能不能先让我学学咋飞？再说了，拿那么多掌机让我可怎么飞啊？这不肯定要超重了。

小枫超人　　云南 饶天柱

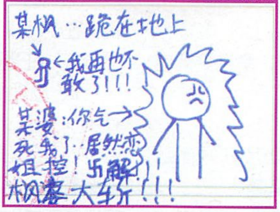




努力呀！　　河北石家庄 张落菲

↑加油吧！你拿到这书的时候应该已经开始爽NDSL了吧。不过考试之后还是多多休息吧，之前太累了。

枫婆？！　　甘肃兰州 邢笑飞



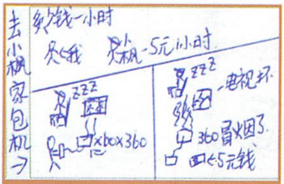
↑这儿事是谁传出去的？！快告诉我！不告诉我我跟你急啊。

↓还好这吐的是掌机，要是PS3、XBOX360啥的可咋整……

让我再吐会儿　　四川 刘存鑫



↓我记住你了，别想到我这儿来包PS3玩，哼！



去小枫家包机　　上海 佘亚民

掌机迷2007年第13期抽奖



参加办法　1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.83的抽奖活动截止时间为2007年7月31日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

81期中奖名单

PSP

上海	李力鹏

NDSL

广东佛山	黎伟滨

SCDS

沈阳	张冠英
辽宁本溪	师宁
云南昆明	王天成
北京	李楠
浙江温州	杨彬

EZ5

山东	宋凯
新疆乌鲁木齐	苏一叶
重庆	魏明
云南	徐晓辉
杭州	宋军

ACEKARD

上海	陈子刚
江苏兴化	范军
北京	黄顺达
江苏南通	邵路杰
辽宁大连	张海洋
北京	田欣
重庆	刘峥

M3DS

黑龙江哈尔滨	王臣薪
重庆	程明
湖南科技大学	沈慧威
福建福州	林枝增
河北承德	关宏亮
山东青岛	王菲
北京	李杰



Q&A 问答无双

关于游戏的一切问题彻底解答

你的问题 也是大家的问题

问 GBA《牧场物语》中，我在第一年秋天就把卡莲弄成红心，但却不能结婚，为什么？

（上海市宝山区 陈翔）

自家有大床，4个事件全发生，拿到定情信物后求婚就可以了。

问 《迷失蔚蓝2》中，把东西放在同伴那里，可是要用时怎么拿回来啊？

（汕头市春杏路 许嘉玲）

与同伴对话，选择“渡す”，再按X键就可以显示同伴背包里的东西，按A键把选中的物品放回自己的背包。

问 1、据说《口袋妖怪 金/银》中有第三张地图，怎么到达？

2、《口袋妖怪 金/银》中捕虫大会复制道具是怎么复制的？

（上海市 李子竹）

1、《口袋妖怪 金/银》中没有第三张地图。

2、第一步，身上有六只精灵(如要复制道具，先装备在精灵身上）。

第二步，在电脑按选一个空BOX,之后把第二至第六只精灵放进电脑

第三步，选另一个空BOX,在按第二次“是”之后，在第二句日文的第一个日文字出现时，立即关机，然后开机

第四步，如身上和电脑都有精灵，便算是成功。

问 《幻想传说》中竞技场中莉莉斯，所赠的SD剑的必杀“杀剧舞荒剑”如何发动？

（上海是浦东新区 戴市靖）

发动方法是○×、↑○↓×、↑□↑○↑○↓□。

问 1、《洛克人ZX》中的女主角如何换装？

2、第4个E罐如何得到？

3、DS上多大几率出《MGS》？

（江苏省无锡市 华超）

1、在X-1找シェーヌ，她会提供更换的服装；在C-1找ルカ也可以换装，不过必须完成一部分支线任务后才可以

2、后期需要完成支线任务ちりょうぶっしのチョウタツ和エナヅ—パックのチョウタツ各3次后的奖励品，这两个任务需要在X-1的ミュゲ和ローズ之间反复接才能完成，这两个人的任务都是到L区找某个道具，道具会出现在L1-L3的箱子里，找到后带回去交差就行了。

3、目前没有任何消息，估计要出的话，也就是外传性质的。

问 《怪物猎人》官方提供新任务下载是什么意思，难道要想玩《怪物猎人》还要不停下载任务才能一直玩下去吗？

（河北省保定市 李晓东）

就是通过无线网络，用PSP下载官方最新提供的任务。玩游戏中内置的任务是不需要下载的，只有玩新的任务才需要下载。

现在每个星期都有新的下载任务，有的任务能得到很多不错的东西，还有造特殊装备用的素材，有条件还是尽量下载吧。现在有软件可以添加自制任务或下载任务。

问 同学说要玩一些PSP的游戏要用引导盘,问一下多少钱一张啊？

（江苏省无锡市 丁晨）

PSP引导盘一般店里卖在50元左右，网上一些店有卖20－30左右的。

问 《牧场物语矿石镇伙伴们》中诅咒道具分别在湖矿和泉矿哪层可以挖到？

（北京市通州区 乔鸣飞）

在湖矿29、39、49、59、69、79层有。在泉矿没有。

（上海市浦东 王雷）

王冉	游戏是用来娱乐，不要让游戏给游戏了。
读者资料	男，17，天津市河西区前进道教师村54号109，300201

SoPlay偶像新势力 SoPlay偶像新势力

2007最完整超人气偶像团体大特辑

★飞轮海★棒棒堂★黑涩会美眉★S.H.E★五月天★5566
★183CLUB★ENERGY★K ONE★TWINS★F.I.R
13组港台超强偶像团体再度引爆!





赠

五月天+5566
+S.H.E
影像纪录VCD

7月17日
偶心沥血
上市!

优惠价
RMB12.80
邮资免费

原版图文引进
精美全彩印刷
超丰富明星资讯 给你不一样视觉冲击!!

全面接受邮购

邮购请注明“偶像团体特辑”
邮购地址:北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话:010-64472177/64472180
邮编:100011 邮资免费

SoPlay偶像新势力 SoPlay偶像新势力

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

继上次我们推出BLACH虚面T恤大获好评之后，又再送上三款热卖人气产品，从可爱的喵喵到经典的搞怪食人花、魄力逼人的使徒袭来！这三款T恤再版登场，如果去年错过，那这次可千万抓紧机会啦！尤其是EVA的新旧两款T恤，搭配购买还可作为情侣衫哦。数量有限，先购先得！

独 特 个 性　炫 酷 一 夏 ！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。
(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编：100011
- 邮购电话：010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！
凡购买任意3件及3件以上享受特别优惠价30元/件



凉宫春日的忧郁SOS团T恤

凉宫春日的忧郁之SOS团降临！一手插腰，一手指向天空，团员们围聚团长大人身边，集体摆出最拽造型热血沸腾！左下角印有SOSO团标以及英文说明。绝对团迷标准装备。



怪物猎人烤肉T恤

玩过怪物猎人的一定记得游戏中打猎烤肉的一幕吧，成功烤好以后兴奋的举起肉大喊“上手に焼けました”。现在看着T恤上的肉有没有流口水呢?后面还有怪物猎人的英文字样，今夏让我们做个最出色的猎人！



多罗与流星T恤

仰望流星划过夜空，可爱的多罗许下了什么样的心愿呢？是变成人类还是要一个寿司？后领部位还有多罗的头型剪影，整个设计清新明快，让多罗陪你走过清爽一夏吧。



福音战士泛用人型决战兵器

永远的EVA,永远的经典。黑红白，最简单的三色构成最酷的设计。代表性的“泛用人型决战兵器”字样,周围加以警报式红色斜纹,充满迫力和号召力!脖子后面更印有EVA的LOGO。



阿拉蕾小咔嚓T恤

傻傻又可爱，无所不吃，神派来毁灭地球的小咔嚓来啦！正面小咔嚓呵呵傻笑的脸亲切又熟悉，背面是超经典“便便”和幽默台词“对不起，如果你在吃晚饭！”的组合，设计巧妙有趣！推荐！



军曹是也！T恤

常热暴笑动画老少皆宜，KERORO军曹是也！KERORO每每说话后面都要加一个“是也！”（**であります**）我们以此为主题，前面充满元气后背则是一副惨兮兮的样儿，诙谐搞笑。

2007年最秀新款T恤

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，穿起来触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗，保证。每款T恤数量不多，限量发售，先订先得预购从速。目前我们只提供L号（160～170cm）和XL（170～180cm）号两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们做到准确迅速的发货。如遇L号断码的情况，凡继续邮购L号的读者将收到我们寄出的XL号T恤。

（以上图片仅供参考，产品以实物为准）



BLEACH虚T恤

相信看过《BLEACH死神》的人，一定对那“虚”无表情充满压迫感的面具印象深刻。这款T恤正充满了这种魄力，穿上后仿佛能感觉到力量的爆发！



战神2迫力T恤

火爆震撼、爽快杀戮的至高感官冲击,巨作战神2的魅力无人能抵,我们的T恤同样如此。手持双刃的克里托斯在黑色底的衬托下更显狂暴，与LOGO相结合后完全再现游戏风格！



太鼓达人T恤

敲响欢快的太鼓“咚”与“锵”，轻松的图案亮丽的颜色，激起你夏日活力！“太鼓达人”早已遍布大街小巷，穿着这件T恤向大家证明你是个真正的资深太鼓玩家吧！



口袋妖怪T恤B款

¥35 编号:6297

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~，最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，一副调皮刁钻的姿态。



福音战士T恤B款使徒袭来版

¥35 编号:6309

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧？正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的形象，背后是该话的标题，醒目无限侵蚀你的绝对领域！



马里奥主题T恤B款

¥35 编号:6286

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”…这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典。



少年阴阳师勾玉颈链

¥19 编号:7805

●与日本神话息息相关的代表性勾玉，颜色翠绿剔透，触感冰凉，令人产生无限遐想。佩戴它，你也能成为超越晴明的阴阳师！赶紧试试看召唤式神吧！



少年阴阳师羽毛项链

¥19 编号:7816

●小说、漫画、动画界的热作《少年阴阳师》新周边。饰有红晶、叶子挂坠和白色羽毛，配合银色链子，整味道与众不同，COS、平时装饰必备。



羽翼时尚多用包

¥39 编号:7838

●以羽翼中的代表性形象黑白莫可娜为主题，尺寸22*22CM,使用光滑易擦的漆皮黑白光泽鲜明。肩袋长短可调，多层式设计，斜背、肩挎皆可，时尚又实用！



FF云狼钥匙包

¥25 编号:7850

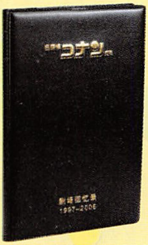
●印有云狼图案，配合黑色皮革和铆扣，风格粗犷前卫。打开尺寸13*11CM。对于喜欢最终幻想或者各色风格的人而言绝对不可错过！



EVA钥匙包

¥25 编号:7849

●最酷的钥匙包！黑红相间的颜色搭配，外圈镶有闪亮的铆扣，按扣式设计便于打开，内有夹层不仅可以扣钥匙还可放置钱币。



名侦探柯南笔记本

¥19 编号:7827

●无限感动再次汇集，详细记录各种案情的线索的侦探必备道具。仿皮外壳烫金柯南LOGO，里面印有各部剧场版的资料介绍，亦可作为普通笔记本使用。



最终幻想 神罗戒指项链

¥19 编号:7456

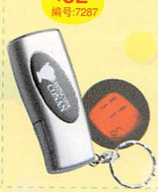
●以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性饰证明你对最终幻想系列的执著。



最终幻想眩酷腰链

¥25 编号:7445

●链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志。



柯南神秘投影钟

¥32 编号:7287

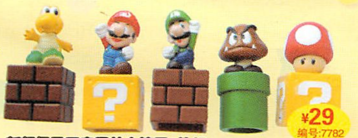
对准白色、黑色或者纯色墙壁、平面按下按钮，即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环开门时还可当作夜灯使用。



柯南秘密侦探笔

¥39 编号:7254

●一头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



新超级马里奥兄弟小情景5件组

¥29 编号:7782

全套共包括马里奥、路易、超级蘑菇、乌龟、栗子头5款，每一款角色的造型、上色都非常细致，配合相应可插拔的砖块、水管式底座，幽默有趣，将游戏中的一幕幕真实立体呈现！



Goomba玩偶（马里奥版）

¥49 编号:7760

玩过游戏的人一定都对这只Goomba记忆犹新吧？四处游荡的小敌人，尺寸高约25*17cm，工艺细致，那上扬的眉毛、尖尖的牙和凶悍的眼神，表情惟妙惟肖！头戴马里奥的红色小帽子，可爱有趣！



Goomba玩偶（翅膀版）

¥49 编号:7771

与马里奥版的工艺尺寸一样，也曾经在耀西中出现过的带翅膀的飞翔Goomba。身后的小翅膀显示出它的与众不同，用头顶的吊绳挂起来赏玩格外有趣，经典收藏！



名侦探柯南夏日清凉雨伞

¥35 编号:7793

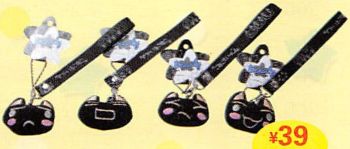
蓝白相间带来一片清凉的柯南三折伞,携带方便,男女皆可使用。每一页上都印有柯南的标志性图案。



蓝龙经典火机套装

¥32 编号:7726

●XBOX360游戏大作《蓝龙》打火机。深蓝色底漆配浅蓝色图案,完美再现原作风格,正面的蓝龙图案与背面蓝龙英文相得益彰。附带机油和吸嘴。注意：未成年人请勿吸烟，使用时务必注意安全。



黑多罗多用挂饰4件组

¥39 编号:7759

●比白多罗多了一丝邪恶的黑多罗登场！全套4款表情，或笑或悲每一个都令人忍俊不禁。可以作为手机擦、挂饰使用,腕带上同样印有别致的猫猫表情图案。

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年6月30日

2007年	Broken Circle	7Raven Studios	RPG
2007年	哈利波特与凤凰社	EA	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年6月30日

2007年7月3日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年7月12日	西游记 金角银角的阴谋	D3 PUBLISHER	ACT
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年7月12日	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年7月19日	火影忍者 最强忍者大结集5 决战“晓”	TAKARATOMY	ACT
2007年7月19日	侦探神宫寺三郎DS 古老的记忆	ARCSYSTEM WORKS	AVG
2007年7月26日	元素怪兽 五神柱之谜	HUDSON	RPG
2007年7月26日	太鼓达人DS	NBGI	RAG
2007年7月27日	美妙世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月9日	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	NBGI	SLG
2007年8月9日	游戏王GX 卡片年鉴	KONAMI	ECT
2007年8月23日	惊奇战士大事典	3 O'CLOCK	ETC
2007年8月23日	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年8月30日	ONI零 战国乱世百花缭乱	ATLUS	AVG
2007年8月30日	召唤之夜 精灵们的共鸣	BANPRESTO	RPG
2007年8月30日	海贼王 GearSpirit	NBGI	ACT
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年9月27日	兽神传 究极怪兽决斗	KONAMI	RPG
2007年秋	训龙者 灵魂之音	NBGI	RPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	大金刚 丛林攀登者	任天堂	ACT
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	任天堂	RPG
2007年	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗之探险队	任天堂	RPG
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	最终幻想4DS	SQUARE ENIX	RPG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	雷顿教授与恶魔箱	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG

2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	战斗员山田一2	KIDSTATION	ACT
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
未定	魂斗罗4	KONAMI	ACT
未定	真 女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年6月30日

2007年7月24日	盗墓者 周年纪念版	EIDOS	ACT
2007年7月26日	捉猴！群猴大作战	SCE	ACT
2007年7月31日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年7月31日	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年7月31日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年8月2日	极魔界村 改	CAPCOM	ACT
2007年8月6日	百战天虫2 开战	TEAM17	ACT
2007年9月13日	FATE/TIGER 竞技场	CAPCOM	ACT
2007年9月13日	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	龙骑士的咏叹调	日本一SOFTWARE	RPG
2007年	R-TYPE战略版	Irem	SLG
2007年	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	Fate/tiger竞技场	TYPE-MOON	ACT
2007年	游戏王GX TAG FORCE 2	KONAMI	TAB
2007年	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
2007年	海豹突击队 战术打击	SCE	STG
2007年	火影忍者 终极忍者英雄	TAKARATOMY	FTG
2007年	战神 奥林匹斯之链	SCE	ACT
2007年	异型症候群	Totally Games	ACT
2007年	大家的地图2	ZENLIN	ETC
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	SRPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	凉宫春日的忧郁	NBGI	ECT
2007年	虹吸战士 洛根之影	SCE	ACT

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



2007年最新版大图鉴！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页，加送珍珠钻石原声音乐碟，上市5天内一销而光，第二刷火爆上市。

口袋妖怪终极大图鉴(第二刷)

■定价：29.80元 上市热卖中



受到机器人迷热烈响应的《机战FAN》第二辑出击！全面收录多款机战经典游戏的内容并制作了最新作《机战OGS》的彻底攻略！

机战FAN2

■定价：19.80元 7月17日出版



将口袋妖怪系列中最具人气的迷你系列玩具全面收录的豪华典藏本，共收录千种以上。口袋迷不能错过。

口袋妖怪玩具典藏

■定价：24元 6月24日上市



绝对超值的PSP游戏专集第二版出击！全面收录暑期你不能错过的四十五款，包括二十五款最新最热门的游戏以及二十款经典大作，一书在手，游戏无忧，彻底体验PSP主机带来的乐趣吧！四张DVD容量满载，更加超值。

暑期必玩45款PSP游戏

■良心价：19.80元 7月1日出版



终极奥技第四刷到来，桃红版珍贵出击！本书全面收录最新PSP软硬件使用技巧，无论你是否拥有PSP，都应该有一本终极奥技作为收藏，万勿错过！

PSP终极奥技(第四刷·桃红版)

■定价：19.80元 上市热卖中



SoPlay偶像新势力—团体大特辑豪华登场，携带13组港台超强偶像团体最全面资讯，混合超精美偶像图片，让无数Fans爱不释手！原版引进，铜版纸印刷，绝对超值！

偶像新势力（团队）

■定价：12.80元 7月17日出版



超级英雄蜘蛛侠，另类收藏五月人型，魄力战神三大强档齐发！夏亚专用扎古2.0改造做例，YAMATO VF-1J一条机重制作，超合金魂 珍宝3回顾，未知的UFO来袭，枪神，最终流放飞空艇，热度变身团长，吕蒙子明护士装邪恶来袭，天真烂漫孙策伯符。

TOYS2007年第(7)期

■定价：9.80元 6月24日出版



今夏最狂T恤集合，带来各大潮流品牌今夏风行搭配提案，本期大看点足以带给你潮流窒息感。最好看的凉爽装备，非凉拖莫数，当然还有值得拥有的波鞋大集合，众多精彩企划必将刷新你的潮流思维指数。

SO COOL 2007年第(7)期

■定价：15元 6月28日出版



完全攻略 赛尔达传说幻影沙漏/彻底攻略 信赖铃音肖邦之梦/特别报道 超级机器人大战OGS/特稿 次世代网络服务大对决

电子游戏软件2007年第15期

■定价：9.80元 7月1日出版

电子游戏软件

2007年第1～4、7～15期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.80元

动感新势力

44、46、48～54期	9.80元
47～54期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

2007年第1、2、5～9、11～13期	5.80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10期已售完)	15元
2007年1～7期	15元

TOYS(酷玩意)

2007年第1～7期	9.80元

机战FAN2(新)	19.80元
偶像新势力团队(新)	12.80元
口袋妖怪终极大图鉴(第二版)	29.80元
口袋妖怪玩具典藏(新)	24元
口袋迷(8)	18元
PSP终极奥技	19.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



把PSP玩的溜溜转
PSP玩家必备的终极使用工具书!让你真正了解PSP!
PSP 终极奥技
由浅入深讲解 PSP全部玩法 无保留攻略
引导游戏和自制程序的方法
自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤
各种模拟器的设置方式
将PSP变成随身的多媒体播放器
压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看
PSP系统固件特性
了解固件的重要性
降级程序的详细流程
网络设置和KAI上网的详细讲解
无线下载新游戏任务
KAI进行免费网络对战
玩转PSP趣味软硬件
GPS、Talkman、随意拍摄像头评测
PC键盘玩PSP游戏
DVD-ROM 收录最新影片及珍贵游戏 全部软件附送
DVD-ROM
PSP格式精彩影片及珍贵游戏附送!
书内介绍全部实用软件彻底大收录!
●PSP系统固件的特性说明，了解PSP系统固件的重要性，各版本降级程序的详细流程；●引导游戏和自制程序的方法，自定义固件引导游戏和压缩ISO的步骤以及各种模拟器的设置方式；●将PSP变成随身携带的多媒体播放器，压缩PMP-AVC影片、ATRAC3Plus音乐，把电子小说和电子漫画在PSP上全部集结；●网络设置和Xlink KAI上网游戏的详细讲解，通过无线网络下载最新游戏任务，设置KAI进行免费的网络对战；●玩转PSP上众多有趣软硬件,GPS、Talkman、随意拍摄像头评测，使用PC键盘玩PSP游戏等各种趣味软件……等等!
第四刷 桃红版 全国上市
第一、二、三刷全部售完，第四版再度出击!
超值定价19.80元
第一刷 黄版 售完
第二刷 蓝版 售完
第三刷 绿版 售完
火热接受邮购中
邮购请注明“PSP奥技” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180 邮编：100011 邮资免取


所有机器人在这里集结
最强机战高达专门志
机战FAN
Vol.2
机战W
全剧情话本
连载开始
机战OG
最新大作总力攻略
春季新模型冲击
OVA中盘解读
机战XO
机战W
最终极研究之卷
总力企划
品位机战
机战精神论
编号地狱 经典反派
机战读者大互动
最爱台词大比拼
机战FAN乐园
机战画廊
超级评刊总动员
VCD
机战OG动画第一卷
超精彩附录更大享受
豪华海报赠送
16开超大魄力
224页充实内容
游戏/漫画/模型/小说
一网打尽
7月17日
万众期待震撼上市
19.80元
超值定价
全面接受邮购
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部
邮购电话：010-6442177 / 64472180
邮编：100011 邮购免收邮资
邮购请注明“机战2”
祝贺机战FAN第一辑上市爆卖已售完
第二辑再送好礼
机战OG新作PS2限定记忆卡
MEMORY CARDOMB
10套
机战OG动画第一卷
超酷连载完全开动！
机战FAN
机战犯光影大碟
典藏海报随书附送